

Falta la cubierta

SUMARIO

ESTE MES EN LA MAX

TOMA DE CONTACTO 12 *Dino Crisis*

ANÁLISIS *Tarzán* 26

ANÁLISIS 34 *Xena: La Princesa Guerrera*

TOMA DE CONTACTO 14 *Crash Team Racing*

ANÁLISIS 32 *Spyro 2*

PRE VIEW

RE VIEW

CADA MES

30 noviembre 1999

Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: (93) 254 12 50 • Fax: (93) 254 12 53

Directora edición española:
Magda Rosselló

Maquetación electrónica:
Maria José Soto

Colaboradores:
Blanca Amorós, Alfonso Catena, Oriol García, Arnau Marín, Javier Moncayo, Rosa Navarro, Sonia Ortega, Mónica Peré, Rosana Rivero, Carlos Robles, Zoraida de Torres, Guillermo Vidal.

Dirección editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona • Tel. 93 254 12 50

Jefa de Publicidad: Montse Casero
Publicidad
Pilar González
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 • Fax: 91 372 95 78

Publicidad de consumo:
Domènec Romera
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 • Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Max*
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio 16-20, 08022
Barcelona

Impresión
Rotographic - Giesa
Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: B-11748 - 99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21, esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06



Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
IMPORTADOR EXCLUSIVO MÉXICO:
CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga nº 220 - Colonia Anahuac.
Delegación Miguel Hidalgo - México D.F.
Tel: 545 65 14 • Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNIÓN DE VOCEADORES

Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio 16-20, 08022
Barcelona
Tel: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 63





SUPER *SHOOT´EM UP*

¡Por fin hemos jugado con *Quake 2*!



Ya te hemos hablado antes de *Quake 2*. Pues bien, hemos tenido que aguardar pacientemente durante meses, pero por fin hemos jugado con él, y la verdad es que la larga espera ha valido la pena. Pero eso no es todo, lo mejor es que ¡*Quake 2* ya está en la calle!

Ríete de los PCcitos

Son muchos los juegos que se han autoproclamado «el mejor juego del mundo para cuatro jugadores », pues bien, ya pueden ir haciéndole un hueco a *Quake 2*, porque tenemos la impresión de que éste sí que podría ser un firme candidato. Tendrás que apañártelas dentro de un complejo enorme para destrozar a tus compañeros con lanzamisiles y granadas. Es como el juego de PC, con la diferencia de que sólo necesitas una copia de *Quake 2*, un MultiTap y una PlayStation. Cuando salió *Quake 2* para PC, nuestros colegas informatizados se rieron de nuestras PlayStation. Nosotros nos defendíamos con el argumento de *Doom*, pero no era lo suficientemente bueno. Pues bien, ahora ha llegado nuestro turno de reírnos de esos tipejos y podemos incluso permitirnos



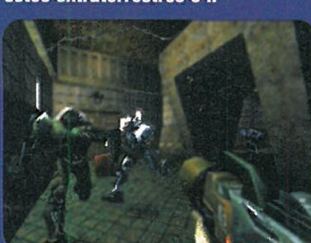

Estos alienígenas están demasiado cerca para nuestro gusto. Dispárales en la barriga.

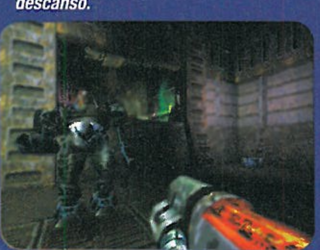
algún que otro insulto «¡Ja, ja! ¡Primos!». *Quake 2* no sólo está basado en la versión para PC, sino que además se han añadido unos cuantos niveles extra.

Invasión Alienígena

Por si no te suena demasiado el argumento, ahí van cuatro pinceladas: las guerras alienígenas han destrozado la humanidad, y ha llegado la hora de la batalla definitiva. Tendrás que infiltrarte en el planeta de estos extraterrestres e ir luchando por toda una serie de bases militares alucinantes. En tu camino se cruzarán monstruos y alienígenas gigantescos dispuestos a hacer lo imposible para mantener su planeta a salvo. Por suerte, dispones de un completísimo arsenal que incluye lanzacohetes, granadas y ametralladoras. Pero aún así, a base de muchos disparos y de poner en práctica inteligentes estrategias, estos escurridizos alienígenas te pondrán en serios aprietos, así que no creas que va a ser coser y cantar, pues no se trata sólo de disparar y sentarse a esperar.


¡Oh no! ¡Mi muñequito LEGO es un mutante!

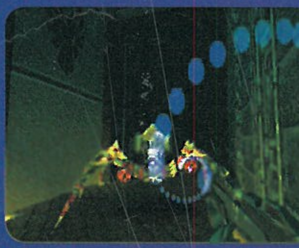

Los alienígenas te persiguen sin descanso.


¡Mira el tamaño de este alien! ¡Brrrr!


¡No es justo! Él tiene pistolas en vez de brazos.

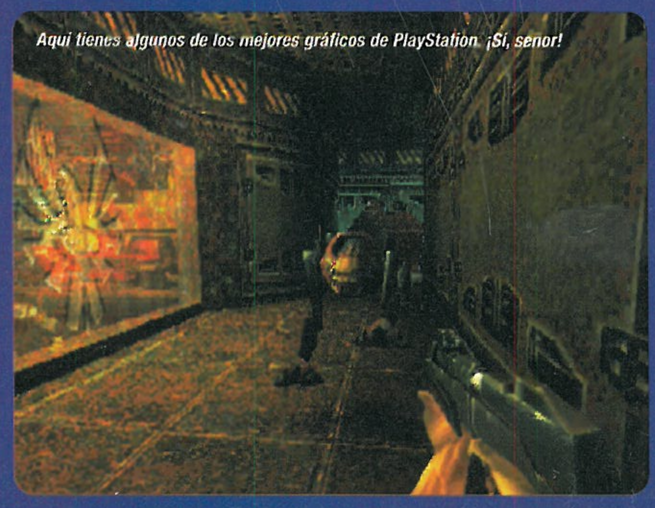
¡Vaya pedazo de gráficos!

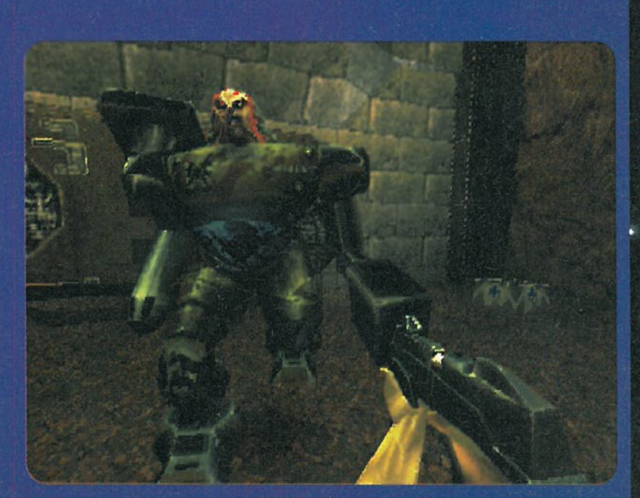
Los malos convertirán tu aventura en una auténtica pesadilla. Básicamente, se trata de robots gigantescos con armas a modo de brazos, y cabezas del tamaño de un transatlántico. Pero por si esto no fuera suficiente, algunos de ellos vuelan y otros tienen más de cuatro piernas.
Hay 20 niveles, y como puedes comprobar por las imágenes que te ofrecemos, han quedado estupendos. Los chicos que han diseñado estos gráficos han estado trabajando muy duro con las técnicas más novedosas para asegurarse de que *Quake 2* quedaba tan bien como la versión para PC. Este esfuerzo se traduce en que las paredes no se pixelan cuando te acercas a ellas y en que puedes ver la acción desde lejos nítidamente. Así que ya sabes, cuando veas un alienígena al fondo de un largo pasillo, dispárale y disfruta con la explosión. Los gráficos son tan buenos que tendrás la sensación de estar jugando dentro de una gran película de acción.
Las partidas de cuatro jugadores no tienen nada que envidiar a las de uno solo. En *Speed Freaks*, por ejemplo, tuvieron que deshacerse de las escenas de vídeo para poder mantener la velocidad de los vehículos. Éste no es el caso de *Quake 2*; el modo multijugador sigue siendo rápido; es fabuloso y cuenta con algunas escenas de vídeo geniales. Ves a la caza de tu colega y hazlo añicos de un bombazo o escóndete detrás de una pared y espera tu oportunidad. Esto pinta tan divertido que te aconsejamos que empieces a ahorrar hoy mismo para comprarte un MultiTap.


¡Aaargh! Pipí de alien.

Restricción de edad: ¡Sin problemas!

La primera vez que nos hablaron de *Quake 2*, nos preocupó la restricción de edad que tendría la versión final. Disparar a tus colegas no es lo mismo que cazar simios en *Ape Escape*, se trata de algo un poco más gore. Pero podemos dar saltos de alegría, porque *Quake 2* no será sólo para mayores de 18, así que podremos jugar todos. Y nosotros, que ya hemos jugado, podemos decirte que es simplemente genial.


Aquí tienes algunos de los mejores gráficos de PlayStation. ¡Sí, señor!



TODO EL PODER EN...

La espera ha sido larga, pero ha valido la pena. Por fin, el pasado día 13 de septiembre, en una concurrida rueda de prensa que se celebró días antes de la edición de otoño del Tokyo Game Show (Japón), Sony mostró al mundo su PlayStation2.

Siempre al servicio de nuestros lectores, *PlayStation Max* se trasladó durante unos días a la capital nipona. Aquí te contamos con pelos y señales la presentación en sociedad de la consola de última generación de Sony. Sí, ya sabemos que somos unos privilegiados, pero alguien tenía que ir, ¿no? Nosotros encantados de sacrificarnos, ya nos conoces.



DISEÑO DE LUJO

PlayStation2 va a cambiar el significado y el enfoque de las videoconsolas, o al menos así lo cree Sony, que espera que PS2 se convierta en un elemento mucho más integrado en nuestro hogar. La compañía la define no sólo como una consola, sino más bien como «una estación de entretenimiento» (ya que permite jugar, visualizar películas en DVD, acceder a Internet, etc.). La apariencia externa de la nueva consola es un signo claro de la intención de Sony de convertirla en un elemento habitual en todos los hogares, pues más que una videoconsola, tiene el aspecto de un reproductor DVD o de un vídeo. Como puedes ver en las imágenes, su aspecto es mucho más serio, y a la vez más funcional y agresivo que el de su predecesora.

Lo mejor del nuevo diseño es que, si estás cansado de las típicas consolas planas o tienes problemas de espacio, puedes colocar tu PS2 verticalmente, como si fuera un PC con formato de torre muy pequeño o un libro (aunque su aspecto es diez mil veces mejor que el de ningún libro o PC, claro).

TECNOLOGÍA PUNTA

La PS2 es más potente que la mayoría de los PC actuales. ¡No tendrás sólo una máquina para jugar, tendrás toda una bomba tecnológica! No vamos a embarcarnos en cifras y cifras de especificaciones técnicas. Después de todo, ¿sabemos qué es el Emotion Engine de 128 bits? ¿Entendemos cómo funciona un sintetizador de gráficos a 147.456MHz con 4MB de VRAM? No, claro que no. Pero lo que sí sabemos es que PS2 será capaz de crear gráficos tan espectaculares como los efectos especiales de una película; que permitirá desarrollar juegos más grandes y realistas en menos tiempo, con personajes más inteligentes que nunca; que permitirá reproducir la misma calidad de sonido que disfrutamos en el cine, y muchas otras cosas...

TAMBIÉN CON DUAL SHOCK

El pad que ves en la imagen es un Dual Shock normal y corriente, porque puedes utilizar tus viejos mandos con la nueva consola. Pero Sony también ofrece con «La Dos» un nuevo y fabuloso controlador, el Dual Shock 2. ¿Y qué tiene este mando de



especial? Pues que es totalmente analógico, incluidos los botones (excepto Start y Select). Es decir, que será sensible a la intensidad y rapidez con la que pulses los botones. Piensa en las ventajas que esto te proporcionará: un pequeño toquecito significará un pase corto en *ISS Pro*, o un suave puñetazo en *Tekken*, mientras que si pulsas el botón de manera más intensa tendrás un pase largo o un puñetazo de los que duelen de verdad.

MEMORIA DE ELEFANTE

Hablemos también de la nueva tarjeta de memoria, que no sólo permitirá almacenar 8MB de información (las tarjetas estándar sólo permiten 1MB), sino que también cargará información 250 veces más rápido. Las nuevas tarjetas también incluirán códigos de seguridad especiales para autentificación de webs seguras y detección de virus cuando naveguemos por Internet (para que la consola no se constipe en la red, vaya). Estos códigos también servirán para más cosas, aunque todavía no sabemos exactamente cuáles.

EL CINE EN CASA

PlayStation2 también te permitirá visualizar películas en DVD *sin necesidad de ningún tipo de adaptador*. El DVD te permite disfrutar de una mejor calidad de imagen (digital) y un sonido extraordinario. ¡Consigue una PS2 y tendrás también un reproductor de DVD! PSX, PS2, equipo de música, navegador de Internet y reproductor DVD todo en uno. No está mal, ¿verdad?

JUGAR EN RED

En este sentido, el futuro también se vislumbra excitante. Se ha dotado a Playstation2 de un Serial I/O como el de la PSX actual (en el que enchufas los Action Replay y los Link Cable para jugar conectado a otra consola) y de un puerto de fibra óptica. Gracias a esto, podrás conectar consolas en serie y, posiblemente —ya veremos— enchufar impresoras, escáneres y demás cacharros de última generación para hacer tus propios dibujitos digitales. Además de todo esto, cuentas con un puerto interno PCM-CIA en el que podrás enchufar un módem (que se venderá aparte) para conectarte a Internet. La buena noticia es que este puerto es el mismo que usan los ordenadores portátiles actuales, de manera que te ahorrarás comprar el módem si tienes un portátil, o podrás comprar módems más antiguos por muy poco dinero, etc. ¡Y una cosa más! Por si todos los puertos anteriores te parecieran pocos, todavía quedan cuatro: dos para los controladores, como en la PSX actual (en los que podrás enchufar todos tus pads actuales, tus volantes actuales, tus pistolas actuales y *tus todo* lo que quieras actuales), y dos puertos USB. Los puertos USB son los nuevos estándar de PC, que no necesitan *drivers* de instalación y dejan pasar los datos en formato digital mucho más rápido que ningún otro tipo de puerto. Eso quiere decir que, si lo que quieres es utilizar los volantes, mandos, joysticks, etc. del PC de tu hermano mayor, también te servirán para la PS2. Bueno, quizás algunos de los actuales todavía no, pero si los mejores (los de Microsoft y Logitech, por ejemplo).

Sony confirmó la creación de un centro de información/juegos/multimedia exclusivo para usuarios de PlayStation2 en Internet. Será una especie de página Web donde se podrán descargar actualizaciones de juegos, parches, información e incluso jugar en red con usuarios de cualquier lugar del mundo. ¡Todo un avance! Podrás bajarte de la red niveles, personajes, coches... y guardarlos en la tarjeta de memoria después. Mola.

¡DESVELADA!





... PLAYSTATION2

¿CUÁNDO?

La introducción de la nueva consola en nuestro país está prevista para otoño del 2000.

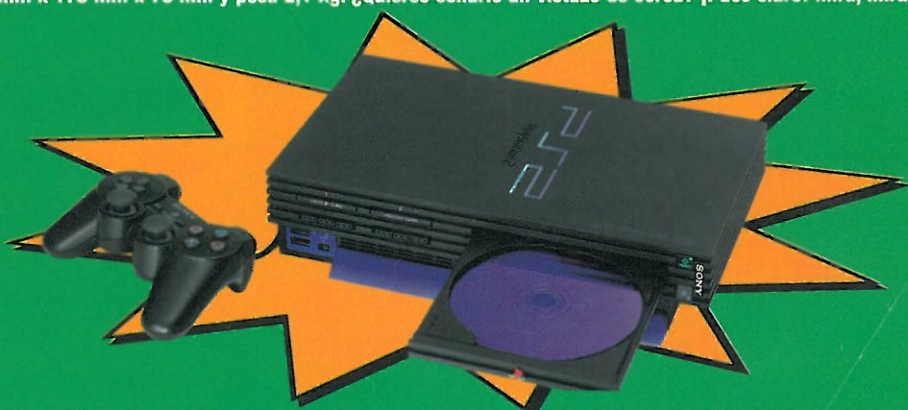
DOS MANERAS DE JUGAR

Sony ha diseñado su nueva máquina de tal modo que puedes colocarla horizontalmente debajo de tu tele como si fuera un vídeo o verticalmente al lado de la pantalla del televisor, como si fuera un PC en forma de torre. El logo de PlayStation se puede girar y mover a lo largo de la bandeja del CD, para que siempre esté orientado en la dirección correcta.

¿Qué, ya has pensado cómo colocarás tu consola? Nosotros en la redacción, la tendremos en posición vertical para que ocupe el mínimo espacio posible entre el montón de papelotes, envoltorios de hamburguesa, juegos, chocolatinas, latas de refrescos que tenemos en la mesa... Pero cuando lleguemos a casa la colocaremos debajo de la tele, para poder sentarnos bien cómodos en el sofá y jugar a *GT2000* durante un par de horas y después ver *La Guerra de las Galaxias: Episodio I* en DVD con el Dolby Surround a tope... ¿No lo hemos dicho? ¡La PS2 también cuenta con un convertidor de sonido interno para juegos con Dolby Surround! Y podrás enchufarla a tu equipo de música para oír tus juegos mejor, claro. ¡Cómo mola!

PLAYSTATION2: ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

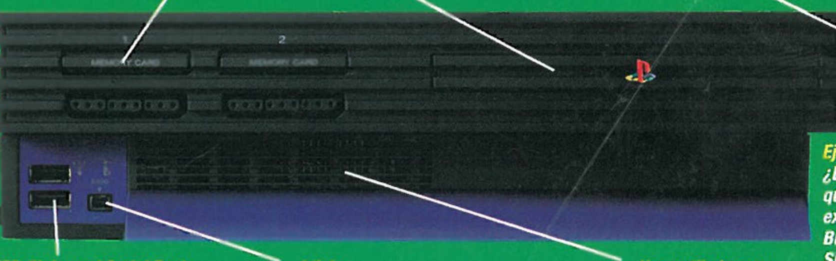
Es de color negro y viene acompañada de un controlador analógico Dual Shock 2, una tarjeta de memoria de 8MB, un disco de demos, un cable AV (el que va a la tele) y un cable AC (el de alimentación). Mide 301 mm x 178 mm x 78 mm y pesa 2,1 kg. ¿Quieres echarle un vistazo de cerca? ¡Pues claro! Mira, mira...



Puertos de la tarjeta de memoria y controladores
Aquí es donde se conectarán las nuevas tarjetas de memoria de 8MB y los Dual Shock 2. Pero, ¿por qué no hay cuatro puertos, eh?

Bandeja DVD/CD
Inserta tus juegos aquí (tanto de la PSX como de la PS2, todos son compatibles). El pequeño logo de PlayStation se puede girar para que siempre esté en la posición correcta, por si cambias la orientación de tu consola.

Interruptor Standby (opción reposo)
No necesitas desenchufar tu consola cada noche. Simplemente ponla en modo standby como haces con el vídeo.



Eject
¿Es necesario que te lo expliquemos? Bueeeno, vale. Si lo aprietas saldrá el CD o el DVD que hayas introducido.

USB (Universal Serial Bus)
Básicamente son como los puertos de los ordenadores, a los que puedes conectar todo tipo de artilugios como dispositivos de almacenamiento externos, discos duros, escáneres, joysticks, volantes, pads, etcétera.

i link
Se trata de un nuevo tipo de puerto, similar al Serial I/O de la PSX actual, y servirá para un montón de cosas.

Un ventilador muy grande
Tanta tecnología junta calienta mucho la consola. Por eso necesita este genial ventilador situado aquí debajo.

Apagar
Sólo aquellos que, como tu padre, no entienden la función de reposo, realmente utilizarán el botón de apagado.

Ranura PCMCIA
Un puerto como el de los PC portátiles, para las tarjetas-módem y para algún otro periférico de alta tecnología, seguramente.

Salida de audio digital
Si tienes un equipo de música de alta calidad, podrás enchufarle la consola para oír los juegos en Dolby Surround, como es debido. ¡Será como estar en un cine!

Puerto AV
Ya tienes uno con tu PlayStation. Es lo que permite conectar tu consola a la tele.

PlayStation MAX

Los Favoritos

En estas páginas sólo encontrarás los mejores juegos para PlayStation. No te vayas de compras sin esta guía.

La clave

Arcade · Shoot 'em up · Plataformas · Aventuras · Rol · Estrategia · Beat 'em up · Deportes · Simulador de vuelo · Puzzles · Carreras · Jugadores · Sonido · Cable de enlace · Ratón · Dual Shock · Pistola de luz · Tarjeta de memoria · Volante · Analógico

TÍTULO	Jugadores	PUNTOS
Ace Combat 2	1	86%
Actua Golf 2	4	75%
Actua Ice Hockey 2	4	78%
Actua Soccer 2	4	80%
AK's Smash Court Tennis	4	92%
Akuji the Heartless	1	89%
Alundra	1	90%
Apocalypse	1	83%
Asterix	1	78%
B Movie	1	82%
Bichos	1	82%
Bio Freaks	2	83%
Blast Radius	2	85%
Bloody Roar	1	80%
Bloody Roar 2	2	89%
Brian Lara Cricket	4	85%
Broken Sword 2	1	82%
Bushido Blade	2	82%
Bust A Groove	2	88%
Bust-A-Move 2	2	92%
Bust-A-Move 4	2	88%
C3 Racing	2	78%
Castrol Honda Superbikes	2	78%
Circuit Breakers	4	89%
Civilization II	1	84%
Cool Boarders 3	4	91%
Crash Bandicoot	1	95%
Crash Bandicoot 2	1	93%
Crash Bandicoot 3: Warped	1	91%
Crime Killer	2	76%
Croc 2	1	80%
Dead or Alive	2	86%
Destruction Derby 2	1	89%
Devil Dice	4	88%
Die Hard Trilogy	1	93%
Doom	2	88%
Driver	1	95%
Duke Nukem	1	80%
Everybody's Golf	4	85%
Exhumed	1	87%
FIFA '99	4	89%
Final Fantasy VII	1	97%
Formula 1	2	95%
Formula 1 '97	2	90%
Future Cop: LAPD	1	82%
Gex 3D: Enter the Gecko	1	80%
Gran Turismo	2	98%
Gransteam Saga	4	88%
G-Police: Weapons of Justice	1	90%
ISS Pro	4	90%
ISS Pro '98	4	96%
Kensei	2	88%
Kingsley	1	87%
Klonoa	1	78%
Kula World	2	90%
Kurushi	1	89%
Legacy of Kain: Soul Reaver	1	93%
Marvel Super Heroes	2	77%
Marvel Super Heroes Vs Street Fighter	2	89%

MDK	79%
Medievil	85%
Metal Gear Solid	95%
Micro Machines V3	89%
Monkey Hero	88%
Motorhead	85%
Moto Racer	79%
Motor Toon GP 2	80%
Mr Domino	75%
Music	88%
NBA Live '99	91%
NBA Pro '98	85%
NBA Pro '99	79%
Need For Speed 3	81%
NHL '98	81%
NHL 99	74%
Oddworld: Abe's Oddysee	90%
Oddworld: Abe's Exoddus	89%
Omega Boost	95%
One	82%
Overboard	80%
PaRapper the Rapper	89%
Point Blank	84%
Point Blank 2	84%
Populous: El Principio	85%
Porsche Challenge	87%
Poy Poy 2	85%
Pro 18 Golf	81%
Rage Racer	94%
Rally Cross	78%
Resident Evil	90%
Resident Evil 2	91%
Ridge Racer	94%
Ridge Racer Revolution	88%
Ridge Racer Type 4	97%
Rival Schools	86%
Road Rash 3D	81%
Rollcage	79%
R-Type Delta	82%
Shao Lin	95%
S.C.A.R.S.	79%
Smash Court Tennis	94%
Soul Blade	91%
Speed Freaks	73%
Spyro the Dragon	90%
Star Wars: Teras Kasi	81%
Street Fight EX Alpha	90%
Street Fighter Alpha 3	96%
Street Fighter Collection 2	85%
Super Pang	77%
Super Puzzle Fighter 2	91%
Syndicate Wars	77%
T'ai Fu	86%
Tank Racer	71%
Tekken 2	96%
Tekken 3	98%
Tempest X3	79%
Tenchu	87%
Test Drive 4	84%
Tetris X Puzzler	77%
Theme Hospital	83%
Tiger Woods '99	70%
Tobal No. 1	82%
Toca 2 Touring Cars	82%
Tomb Raider 2	94%
Tomb Raider 3	90%
Tombi	81%
Total Drivin'	83%
Total NBA	83%
Total NBA '96	80%
Treasure of the Deep	78%
Triple Play 2000	89%
Twisted Metal 2	79%
Um Jammer Lammy	90%
Vandal Hearts	83%
Victory Boxing 2	76%
Vigilante 8	78%
V-Rally	88%
V-Rally 2	86%
WarCraft 2	82%
Wargames	86%
Warhammer	76%
Warhammer: II	78%
Warzone 2100	90%
Wild Arms	84%
Wipeout 2097	97%
Wipeout 3	89%
World Cup '98	88%
WWF Warzone	80%
X Men vs Street Fighter	72%





Concurso XENA: LA

¿Xena? ¿Y quién es esa? Pero hombre, ¡cómo no conoces a Xena! Aquí, en la redacción de *PlayStation Max*, todos queremos ser como ella. Esperamos ansiosos la hora de sentarnos en el sofá y tragarnos la serie de televisión, es una de nuestras preferidas. Nos encantan esas espectaculares piruetas en el aire, todos esos saltos mortales, los combos, las patadas, los puñetazos... ¡Qué maravilla! Pues lo mejor de todo es que tú también puedes ser Xena. Sí, La Princesa Guerrera ya ha llegado a Playstation. ¡Yujuuu!

ATENCIÓN, RESPONDE:

¿Cuál es el arma característica de Xena?

A. Un tirachinas.
B. Un aro volador.
C. Una espada láser.

Y PODRÁS GANAR...

Uno de los 15 juegos completos *Xena: La Princesa Guerrera.*


PlayStation MAX
PRINCESA GUERRERA
LAS BASES DEL CONCURSO
1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.
© 1999. Univesal Digital Arts, Inc. Todos los derechos reservados. Xena: La Princesa Guerrera es una marca registrada y © de Studios USA Television Distribution LLC. Es una licencia de Universal Studios Licensing, Inc. Todos los derechos reservados.
ELECTRONIC ARTS
PlayStation
y PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
CUPÓN DE RESPUESTA
Recorta por aquí:
ENVÍA ESTE CUPÓN A:
CONCURSO Xena: La Princesa Guerrera • PLAYSTATION MAX • PASEO SAN GERVASIO, 16-20 • 08022 BARCELONA
RESPUESTA:
NOMBRE:
DOMICILIO:
POBLACIÓN:
CÓDIGO POSTAL:
PAÍS:
TELÉFONO:



Dino Crisis

¿Eres un fan de la serie *RE* y ya hace una eternidad que te pasaste la segunda parte? ¿Y ya te estás acabando *Silent Hill*? Pues tus pesadillas no han terminado: todavía falta por llegar lo más aterrador...

¿Es posible que todavía haya alguien que no conozca la serie *Resident Evil*? Porque sin duda se trata de uno de los títulos más famosos de PlayStation. Bueno, ya no sólo de PlayStation: *RE2* está siendo versionado para N64 y en Japón ya está a la venta un *Resident Evil* íntegramente en 3-D para Dreamcast. Las dos partes de la serie cosecharon el éxito también en los PC, y en PSX todos esperamos ansiosos la llegada de *Nemesis*, la tercera parte.

Sin embargo, todo apunta a que tendremos antes con nosotros algo que en realidad poco tiene que ver con *RE*, *Dino Crisis*. También has oído hablar de él, ¿no? ¡Ya es casi tan famoso como *RE* y todavía no ha salido a la venta! Lo que ocurre, es que tiene muchas cosas en común con nuestros queridos matazombies: *Dino Crisis* también es de Capcom; también está protagonizado por una chica —los dos RE ponían a tu disposición a un chico y a una chica para superar la aventura, mientras que en *Dino Crisis* sólo podrás jugar con Regina— y también es de terror. En cambio, en esta ocasión los bichos que acechan tras cada esquina no son muertos vivientes, sino dinosaurios de todo tipo.

Los escenarios, a diferencia de los de *Resident Evil* y sus continuaciones —los de *RE3* serán similares—, están generados íntegramente en 3-D, como los de *Silent Hill*. De hecho, Capcom ha tenido tanto que aprender del juego de Konami como la gente de Konami tuvo que aprender de los *RE* de Capcom en la aventura de Harry Mason. *Silent Hill* se parecía a los juegos de Capcom en las armas, en los menús y en el sistema de control; y ahora *Dino Crisis* se parece a *Silent Hill* en el terror de «lo que se sabe pero no se ve», en los dramáticos efectos de sonido para hacerte temblar de miedo antes de saber qué te está acechando, en el aspecto de algunos escenarios, etc. *Dino Crisis* tiene tantas cosas de *Silent* como de *RE*, y al mismo tiempo tiene muchos elementos propios.

La libertad de movimiento es una de las novedades que más sorprenderán a los fans de la serie de Capcom. Mientras que en *RE* y su continuación raras veces puedes elegir entre dos caminos distintos porque casi siempre había sólo uno, aquí tienes que tomar decisiones sobre la ruta a seguir casi constantemente. Después de jugar y morir varias veces, entiendes el sentido de cada ruta. Si por ejemplo, hay un dinosaurio encerrado en una zona electrificada y vas por un pasillo hasta llegar a un interruptor, seguramente lo activarás. Con ello, apagarás el sistema eléctrico que retiene al dinosaurio y éste escapará, pudiendo atacarte en cualquier momento. En cambio, si vas por otro pasillo, verás más adelante al dinosaurio encerrado y podrás aniquilarlo sin peligro antes de buscar una forma de desactivar la electricidad para pasar. Hay muchas formas de hacerlo todo, y muchas rutas entre las que elegir. La jugabilidad esta vez está asegurada...

Los bichos son realmente enormes, superiores a todo lo que has visto en PlayStation, aunque por el momento hemos visto muy pocos. La versión de *Dino Crisis* que hemos probado sólo nos permitía ver tres niveles, y se cuelga cada dos por tres. Esperamos tener pronto una beta más avanzada para contarte muchas más cosas. ¡No pierdas de vista este título, que promete!

Primera Impresión

Los tres pequeños niveles que hemos visto nos han encantado. Los dinosaurios son maravillosos, enormes y rapidísimos, y los escenarios en 3-D dejan a *RE* a la altura del betún. ¡Tiene una pinta más que buena!

DINO CRISIS
Acechará en noviembre



¡Suéltame, dinosaurio!


¿Quieres bailar? ¡Nooooo!


Primero a un lado y luego al otro. ¡Qué mareo!


Empieza a preocuparte cuando un dinosaurio se te suba encima.

Hay un montón de clases diferentes de dinosaurios en *Dino Crisis*. Los más grandes son los que más miedo dan, pero ten cuidado también con los pequeños. Y es que no sólo necesitan un montón de balas para morirse, sino que además, si dejas que se te acerquen demasiado, pueden pillarte por un brazo y zarandearte de un lado a otro hasta dejarte sin sentido.



¡Suéltame tú también!


Primero te elevan hasta el cielo...

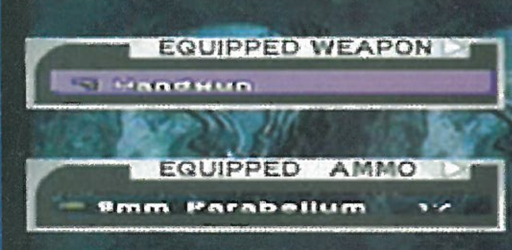
correr inmediatamente! De lo contrario, primero te tirarán al suelo, después te agarrarán por los hombros y, un segundo después, verás que estás volando más y más alto... Pero no te preocupes: cuando estés a una altura mortal, te tirarán contra un muro o el duro suelo para que no sufras más. Son tan juguetones...

En algunos escenarios exteriores, verás que hay pterodáctilos —reptiles capaces de volar— enormes sobrevolando el cielo. Estos bichos tienen muchas ganas de que juegues con ellos, así que, cuando veas su enorme sombra acercarse hacia ti, ¡echa a



...Y después te tiran. Qué simpáticos.

La prota



El menú de pausa de Dino Crisis es similar al de RE, aunque sin bolsillos limitados, como en Silent Hill.

Ésta es Regina, una chica muy seria.

Regina es un miembro de una unidad de espionaje de las fuerzas especiales (esto nos suena, ¿a ti no?). Tiene órdenes de encontrar al profesor Kirk, un científico que ha estado desarrollando un revolucionario tipo de energía limpia. El caso es que este científico ha desaparecido, y la isla en donde trabajaba está llenita de dinosaurios hambrientos. Tu misión es descubrir dónde se ha metido Kirk y, de paso, por qué hay tanto bicho prehistórico suelto.

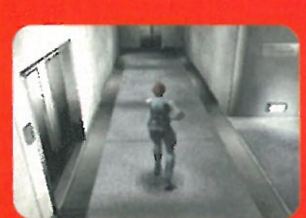
Con la escopeta acabarás mucho antes tu escamosa labor.

¡Qué miedo!

Él no puede atravesar la puerta de rayos láser, pero aún así da miedo...

Dino Crisis se diferencia de *RE* en muchas cosas, pero una de las más importantes es el número de enemigos en pantalla: en *Dino Crisis* es menor, raras veces hay más de dos malos en escena. Sin embargo, la buena noticia es que ¡estos son gigantescos! Mucho más rápidos y peligrosos que aquellos estúpidos zombies... No obstante, a veces recorrerás largas distancias sin encontrar a ningún enemigo, sólo oyendo ruidos misteriosos, siguiendo rastros de sangre, escuchando pasos pesados en el piso de arriba, etc. El terror se apoderará de ti cada vez que cruces un pasillo oscuro o escuches el más mínimo ruido. La atmósfera se vuelve tan tensa que casi tienes que masticar el aire para poder respirar...



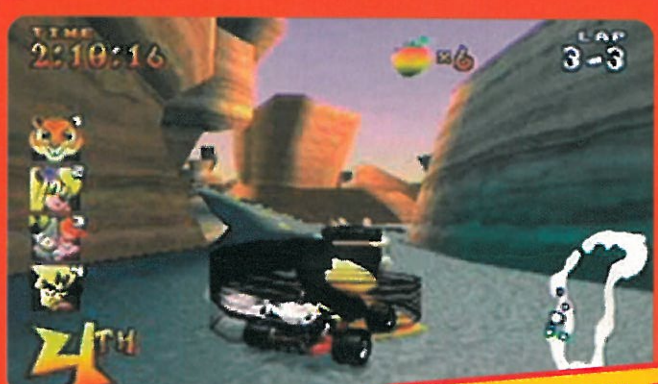

¿Qué habrá detrás de la puerta del fondo?


No sueltes el botón del arma, por si acaso.

¡Un marsu

CTR CRASH TEAM RACING

¡Por fin un juego de karts DIVERTIDO para PlayStation! Justo lo que nos hacía falta después del decepcionante *Speed Freaks*.


El malvado Cortex es uno de los personajes más rápidos.


Las pantallas verdes sirven para guardar la partida.

Parece que por fin las compañías desarrolladoras empiezan a hacernos caso a los más jóvenes usuarios de la gris. Cada vez hay más juegos de dibujos animados, más juegos de plataformas, más juegos de puzzles, más juegos de... ¡anda, si cada vez hay más juegos de todo! Lo malo es que, de todos los juegos «infantiles» que hay, sólo los tres *Crash*, *MediEvil*, *Spyro* y algún otro merecen la pena. ¡Casi todos son muy malos!

El mes pasado vimos que *Speed Freaks* no era nada de lo que esperábamos. Carreras de karts estilo *Mario Kart 64* (*MK64*), sí, pero sin el control de *MK64*, sin la adictividad de *MK64* y sin nada de lo que nos gusta de *MK64*. Vale, es verdad, *Mario Kart 64* no es un juego maravilloso del que se pueda tener envidia, ¡pero el modo para cuatro jugadores es muy divertido! Y nos habríamos conformado con algo así de divertido en *Speed Freaks*...


Nos encanta el ruidito que hacen las cajas al romperse.

Pues bien, tenemos dos buenas noticias que darte: la primera, que *Crash Team Racing* es muchísimo mejor que *Mario Kart 64*; y la segunda, que *Crash Team Racing* es muchísimo mejor que *Mario Kart 64*. Sí, las dos noticias son la misma, es verdad... ¡pero es que la diferencia es muy grande! De todas formas, primero debemos aclarar algunas cosillas.

CRASH TEAM RACING
Correrá en diciembre

Crash Team Racing se parece más, en cierto modo, a *Diddy Kong Racing* (*DDKR*) que a *Mario Kart*. En *DDKR* tienes a tu disposición tres vehículos: un hovercraft, un avión y un kart; mientras que en *Mario Kart* sólo hay cochecitos. En ese sentido, *CTR* es como *MK64*, porque sólo puedes conducir karts. Sin embargo, en todo lo demás, *CTR* se parece mucho más a *Diddy Kong Racing*. No se trata sólo de un juego de carreras (como *MK64*), sino también de aventuras (como *DDKR*). *Crash Team Racing* se compone de mundos, y en cada mundo hay un montón de circuitos distintos. Para pasar de un mundo a otro necesitas «llaves». Para conseguir las llaves, tienes que enfrentarte a «jefes». Para llegar a un jefe, debes superar todas las carreras de ese mundo. Y para ganar una carrera,


Crash, te adoramos.

tienes que conseguir la copa de oro llegando el primero... ¿Complicado? Bueno, sí, al principio parece un poco enrevesado, pero cuando le pillas el tranquillo es pan comido. ¡Y lo mejor es que hay un montón de carreras distintas! Después te explicamos con detalle en qué consiste cada uno.

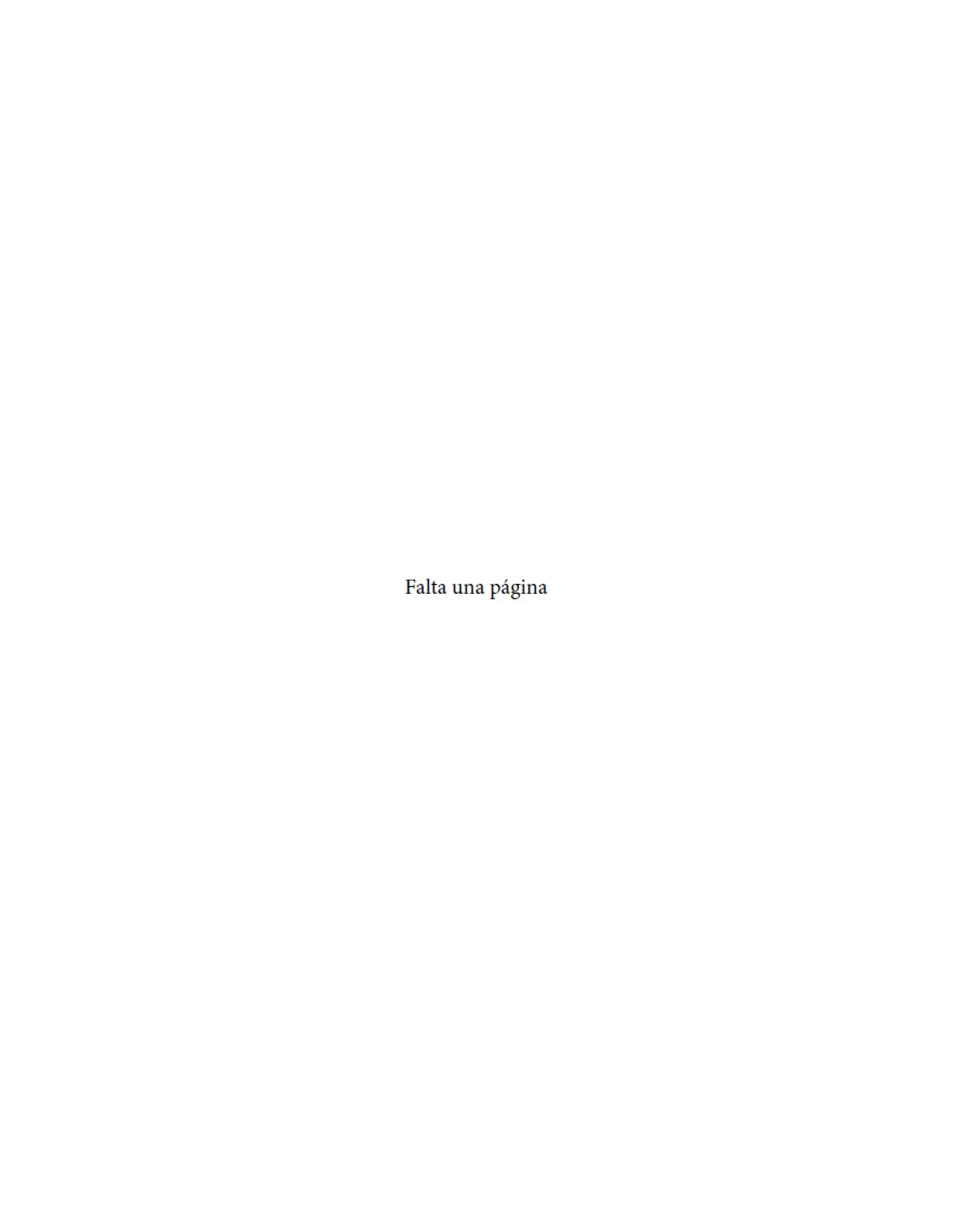
Los personajes que aparecen en el juego son los de los anteriores juegos de *Crash*: el Dr. Neo Cortex, Ripper Roo, la hermana de Crash (Coco), el osito polar sobre el que montabas en el segundo juego para atravesar un nivel helado; el tigre sobre el que montaba Coco para recorrer mil veces la Muralla China... Tienes seis personajes entre los que elegir; sin embargo, a lo largo del juego verás muchos más, ya que como te decíamos antes cada mundo tiene un jefe propio.

En la mayoría de carreras del juego, tu objetivo principal será llegar el primero a la meta. Sin embargo, los demás intentarán impedírtelo a toda costa, ¡y vaya si lo conseguirán! Si eres de los que piensan que los anteriores Crash eran juegos demasiado fáciles, CTR te encantará, porque es dificilísimo; y si los anteriores juegos no te parecieron fáciles, no temas, porque la curva de aprendizaje de CTR es lo suficientemente abierta como para que hasta el más novato pase un nivel de vez en cuando. Es pura cuestión de práctica. Al menos al principio, porque antes de la mitad del juego ya no te bastará con conducir como Carlos Sainz: el uso que hagas de las armas es algo fundamental. Debes preparar verdaderas «trampas» a tus oponentes, aprender a librarte de sus ataques, afinar la puntería, saber cuándo y cómo es mejor usar cada arma, tomar de vez en cuando un atajo... Y aun así, si ganas, será por los pelos. ¡Esto sí que es un juego difícil!

¿Y cómo es de largo? Pues también más largo que sus predecesores, aunque todavía no hemos conseguido pasárnoslo. Llevamos una verdadera barbaridad de niveles superados y aún no hemos alcanzado el 40%

Primera Impresión

***CTR** es mucho mejor que ninguno de los juegos de karts de N64 y, desde luego, mil veces mejor que **Speed Freaks**. Larguísimo, preciosísimo, dificilísimo y jugabilísimo. Todo lo que habíamos soñado multiplicado por Crash.*



Falta una página





Parece complicado, ¿eh? No si saltas desde arriba.

una moneda. O lo que es lo mismo: dos pruebas más que superar en cada circuito de todos los que creías ya superados... Al subir con tu kart sobre uno de estos pedestales, aparecerá en la pantalla una alternativa importante: «Relic Race» (*Carrera Religiosa*) o «CTR Race» (*Carrera CTR*). Tendrás que optar por la Relic Race para obtener la cruz y por la CTR Race para obtener la moneda (que será de cualquier color menos rosa, porque esa moneda la conseguiste con los cristales). Bueno, eliges la opción

Carreras religiosas

Relic Race, ¿de acuerdo? Y... ¡tachán! ¡Otra prueba contrarreloj! No, no, esta vez no hay que recoger cristales en un entorno abierto, sino... cajas de madera en un circuito. Antes de empezar, como antes, aparece en pantalla la información que necesitas: número de vueltas y tiempo límite. Y lo que tienes que hacer es tan sencillo como completar esas vueltas antes de superar el tiempo límite. Sin embargo, hay una mala noticia: ¡para hacerlo necesitas el doble o el triple del tiempo que tienes! A lo largo del circuito encontrarás un montón de cajas de madera de color verde. Todas tienen un número pintado: un 1, un 2 o un 3. Cada vez que rompas una de ellas, el reloj se parará durante los segundos que correspondan al número de la caja que hayas roto. Si rompes una caja con un 3 y te queda un minuto de tiempo, hasta dentro de tres segundos seguirá quedándote un minuto de tiempo; si rompes tres cajas de 2 cuando sólo te queda un segundo para llegar a la meta, en realidad tendrás siete segundos (el que te queda y los seis que conseguirás con las cajas). ¿Te enteras de cómo va la cosa? Se trata de «congelar» el reloj rompiendo todas las cajas que puedas. Lo malo es que las cajas que rompes ya no vuelven a aparecer. O sea: si rompes todas las de 3 en la primera vuelta, después sólo te quedarán cajas de 1 y de 2 segundos. Y la mayoría de ellas están en lugares a los que resulta complicado llegar: saltando con rampas, tomando atajos, derrapando en ciertas curvas... Y al final, cuando lo consigues, lo dicho: obtienes una cruz (que, como las monedas, te explicaremos más adelante para qué sirven).



A esa velocidad es casi imposible pillar la caja 3.



Es sólo un segundo, pero todos son importantes.



Las cajas que contienen un solo segundo son más fáciles de alcanzar.

Cristales

Seguro que, si has jugado alguna vez con *Crash 2* o *Crash 3*, recuerdas los dichosos cristales rosas. Y seguro que, en ese caso, acabaste odiándolos, ¿no es cierto? ¡Pues ahora sí que los odiarás a muerte! Y es que, cuando has superado a un jefe, además de la llave de oro obtienes acceso a un nivel nuevo dentro de ese mundo. No es un nivel en forma de circuito, como los demás, sino una especie de «arena». Un escenario abierto sin una ruta establecida.

¿Qué hay que hacer aquí? ¿Correr contra los demás personajes, contra un jefe quizás? Pues no. Tienes que correr *contra el reloj*. Antes de comenzar, aparece en la pantalla un tablero con las indicaciones pertinentes: «20 cristales en un minuto y medio», por ejemplo. Eso significa que tienes un minuto y medio para recoger 20 cristales en todo el escenario. ¿Recuerdas lo que decíamos sobre ganar a los jefes de cada mundo, que era dificilísimo?



Estas carreras son las más difíciles.

¡Pues eso no es nada comparado con el jueguecito de los cristales! Esto sí que es difícil... ¡Es casi imposible! Quizás el nivel de cristales del primer mundo no te parezca para tanto; quizás también seas capaz de conseguir todos los prismas rosas en el nivel de cristales del segundo mundo... Pero no sueñes con llegar más lejos. Es terriblemente complicado. No obstante, si lo logras, obtendrás algo ciertamente valioso: una moneda rosa. Luego te contamos para qué sirven estas monedas.



Has pasado por su lado, y no lo has alcanzado. ¡Gira, rápido!



¿Cómo demonios se llega al cristal que hay en lo alto?



Inténtalo otra vez, si es que te quedan fuerzas.

Carreras CTR


Estás en medio de una bifurcación: cuidado con la pared de hielo cuando la intentes recoger.


¡Allá vamos! Deséanos suerte.


Recorre varias veces los niveles antes de correr por una moneda.

Si las Carreras Religiosas sirven para conseguir los crucifijos, las Carreras CTR sirven para obtener monedas. Unas son amarillas, otras rojas, otras verdes y otras azules (las rosas se consiguen superando las pruebas de los cristales, ¿recuerdas?). El color, no siendo rosa, da igual: todas las Carreras CTR consisten en lo mismo. Tienes que correr contra los mismos adversarios que en las carreras normales (cuando competías por la copa de oro) pero esta vez no basta con que llegues el primero a la meta después de las tres vueltas, sino que también tendrás que recoger las letras «C-T-R». Y éstas, naturalmente, están escondidísimas.

Lo mejor es buscarlas sin correr demasiado en la primera vuelta para después poder dedicar las otras dos vueltas a alcanzar la primera posición sin entretenerse. Sin embargo, esto es mucho más fácil de decir que de hacer... Tendrás que jugar un montón de veces sólo para «ver» dónde está escondida cada letra, a las que sólo llegarás con saltos increíbles, turbos muy bien utilizados, rampas, tramos secretos, etc.

Consigue las tres letras y acaba la carrera en primera posición para conseguir la moneda que corresponda (que será de uno de los cuatro colores posibles). No obstante, recuerda que en cada mundo hay un montón de niveles. Esto quiere decir que, si bien sólo hay un nivel de cristales; hay muchos normales. O, dicho de otro modo, que en cada mundo hay una moneda rosa pero muchas monedas de los otros colores.

y todo lo que queda


¿Te crees capaz de conseguir 15 cruces para poder acceder a este circuito secreto?

Después de superar todas las pruebas de todos los mundos, quedan los pedestales misteriosos de los que te hablamos al principio: los que tienen una llave con un número al lado y, en los mundos siguientes, los que

En total...


Los sabios consejos de la máscara te guiarán por la isla.

Cada mundo tiene un determinado número de niveles, no hay los mismos en todos los mundos. Pero por pocos que sean, tendrás que correr un montón de veces. Imagínate que estás en un mundo con cinco niveles. Cinco carreras que superar para obtener todas las copas de oro. Una carrera más contra el jefe, cuando has conseguido las copas. Otra más —ya van siete— para conseguir la moneda rosa con los cristales. Otras cinco para conseguir las cruces y otras cinco para conseguir las monedas que no son rosas. ¡17 pruebas que superar en un mundo con sólo cinco niveles! Y eso es sólo contando las «victorias», porque para superar cada prueba necesitarás un montón de intentos. En total, suponiendo que seas muy bueno con el pad, jugarás unas quince veces en cada circuito. ¿Qué te parece?

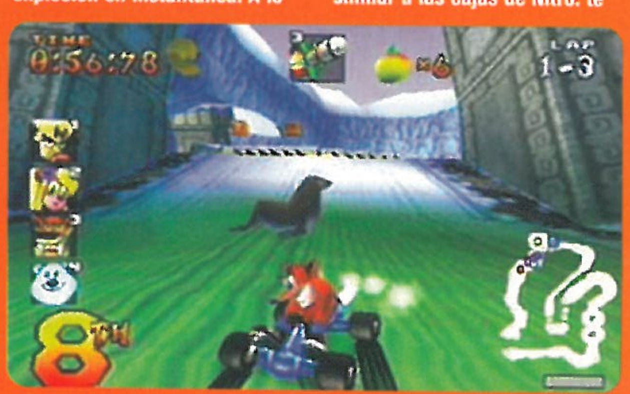

Hay un montón de niveles en los que correr.


¿No sientes un poquito de curiosidad? Pues entra.


¡La victoria es tan dulce...!

Armas

Hay algo tan importante como los saltos en *CTR*: las armas. Si no fuera un juego *Crash*, casi nos atreveríamos a decir que se parecen a las de... ¡*WipEout*! Pero en realidad ninguna de ellas renuncia a los antiguos «peligros» de la serie. Si lanzas una caja de TNT, el primero que se tropiece con ella tendrá la suerte de portarla en la cabeza durante tres segundos —con el característico sonido que emiten cuando están a punto de explotar— y después saldrá volando por los aires. Si pillas una caja de Nitro, en cambio, la explosión en instantánea. A lo largo del circuito también encontrarás obstáculos clásicos, como las focas que cruzan el camino en los niveles de nieve, los puercoespines que te pinchan las ruedas en el desierto, los siempre molestos bidones rodantes de las alcantarillas del Dr. Cortex... También hay armas completamente originales, claro. Algunas de ellas están representadas mediante pequeñas pipetas de cristal, y son «compuestos químicos» de lo más simpáticos. Una de estas botellas, la verde, es similar a las cajas de Nitro: te


Chocar contra las focas te hará perder el control del coche.





Después de conseguir la copa de oro, aún quedan cosas por hacer en el mismo circuito.



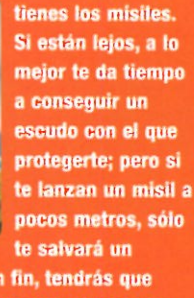
Desde luego, hay juego para rato.

tienen monedas con números y cruces con números. Estos pedestales son entradas a niveles «secretos». Si por ejemplo en uno hay una llave con un 5, significa que sólo cuando tengas cinco llaves podrás entrar; si en otro hay una moneda roja con un 3 y una cruz plateada con un 4, significa que sólo podrás entrar cuando tengas tres o más monedas rojas y cuatro o más cruces plateadas. Estos pedestales, a los que al principio no podrás acceder, están por todas partes. A veces te parecerá que hay más niveles «secretos» que «normales»... De hecho, todos estos pedestales no son sólo entradas a niveles secretos, sino también a verdaderos mundos, cada uno con un montón de niveles. Vamos, que tienes juego para rato.

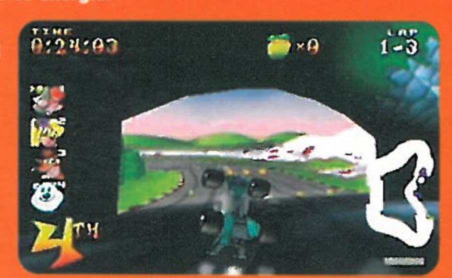
explota en la cara cuando chocas con ella y tu coche sale volando por los aires. Pero la otra, con líquido rojo, es mucho mejor: además de explotarte en la cara, produce una oscura nube que «te sigue» durante un rato, lloviendo sobre ti y haciendo que tus ruedas patinen en el suelo. Te puedes imaginar lo bien que se conduce con una nube de estas en un tramo helado, ¿no? Los misiles rastreadores son fantásticos, como las bombas rodantes y las bolas de energía. Cuando alguien te ha lanzado un misil rastreador o una bola de energía, sobre tu personaje aparece un punto de mira de color rojo y se oye una señal de alarma intermitente. Unas flechitas a los lados del punto de mira que tienes encima te indican, al igual que la cadencia del sonido de alarma, la distancia a la que tienes los misiles. Si están lejos, a lo mejor te da tiempo a conseguir un escudo con el que protegerte; pero si te lanzan un misil a pocos metros, sólo te salvará un milagro... En fin, tendrás que esperar al mes que viene para saber más sobre todas estas maravillas pirotécnicas, ¿vale?



¡Quítate el TNT de encima enseguida o explotarás!



La nubecilla que sale de la botella roja te hará ir más despacio.



Saltar por los aires es muy común en CTR.



Intenta alcanzar las cajas que hay suspendidas en el aire. Bueno, si no puedes, no pasa nada. Pero no te caigas.

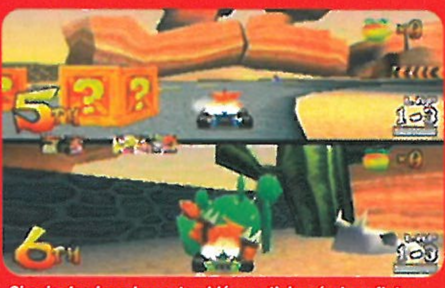
El turbo te ayudará a tomar el impulso suficiente para no caer al vacío.

Hay una cosa que te sorprenderá de *Crash Team Racing*, y es que, siendo un juego de carreras, uno de los elementos más importantes es el... ¡salto! ¿Saltos en un juego de carreras? Pues sí, a todas horas. Son imprescindibles para ganar, aunque no para sobrevivir. No hay casi ningún sitio en el que tengas que saltar para continuar; sin embargo, saltando en ciertos momentos ganarás velocidad, acortarás distancias, esquivarás ataques, alcanzarás valiosos ítems, etc. En las curvas cerradas, por ejemplo, si en lugar de girar a tope, saltas varias veces al mismo tiempo que giras, el coche va dando pequeños botes y apenas pierde aceleración. Si cuando tomas una rampa, saltas justo al final, alcanzarás mucha más altura y llegarás mucho más lejos...



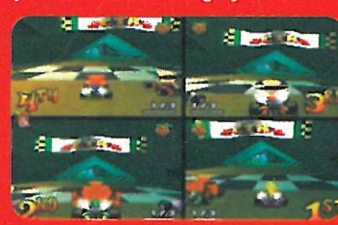
No siempre hace falta un precipicio para saltar.

Los modos multijugador



Si sois dos jugadores, también participarán los pilotos controlados por la CPU.

Todo en *CTR* es fantástico, pero sin duda lo mejor son los modos multijugador. Además, hay diversas opciones, no sólo una como en la mayoría de juegos: primero está la opción «Arcade», en la que puedes jugar a pantalla partida con otro amigo y contra todos los personajes de la CPU. Pero, si tienes MultiTap —si no lo tienes, ya lo estás comprando, *ipso facto*—, podrás acceder a los modos para 3 y 4 personas a la vez. Éstos son dos: Deathmatch y Carrera. Los *deathmatch* están situados en los escenarios estilo «arena» (los de los cristales rosas del modo para un jugador, ¿te acuerdas?) y consisten en cargarse a los demás a base de misilazos, etc. Gana el que muera menos veces. Y en el modo carrera, los cuatro jugadores competís en el circuito que queráis, a tres, cinco o siete vueltas. Si jugáis tres personas, en el cuarto de pantalla que sobra aparecerá el mapa del circuito indicando las posiciones. Como ves, a Naughty Dog no le ha pasado ni un solo detalle. ¡Es fantástico! No echarás en falta ni un solo detalle con la pantalla partida, ni velocidad, ni fluidez de cuadros por segundo, ¡ni nada! Lo único que cambia es que, en el modo para cuatro jugadores, el hielo no es transparente y no emite reflejos. Todo lo demás es idéntico. Es tan bueno que no te lo podrás creer.



¡Las carreras con cuatro jugadores son divertidísimas!



Si sólo jugáis tres, en el lado vacío se podrá ver el mapa del circuito con vuestras posiciones.



Hay un montón de circuitos entre los que elegir.

FORMULA ONE 99

A TODO TRAPO

Si tus sueños están hechos de bólidos, podios y laureles. Compite por los circuitos de *F1 '99* y proclámate el rey de la pista. PlayStation hace tus sueños realidad.

Psygnosis tiene la sana costumbre de sacar un juego de Fórmula 1 cada año. Lo malo es que no tiene la sana costumbre de mejorarse cada vez, porque de hecho el mejor *F1* hasta la fecha ha sido el primero. *F1'97* sólo aportó algunas mejoras gráficas y *F1'98...* ya lo sabes, ¿no? El caso es que, año tras año, los nombres de los pilotos han cambiado de escudería, han aparecido nuevos modelos de coches, han entrado nuevos circuitos a formar parte del campeonato del mundo... ¡Han pasado un montón de cosas! Y aunque sólo sea para actualizar nuestra pequeña base de datos interactiva del mundo de la *F1*, esta nueva entrega será bienvenida. No obstante, no creas que «datos» es todo lo que *F1'99* tiene que ofrecer, ¡ni mucho menos!

Hace unos meses nos llegó a la redacción la primera beta de *Formula 1 '99*. Por desgracia, cuando la introdujimos en la consola, lo que vimos nos disgustó muchísimo. Después de haber oído hablar tanto de él, nos sorprendió encontrar un programa tan «normalito», por no decir «defectuoso». No obstante, insistimos en que se trataba de la primera beta que nos había llegado, una versión en las primeras fases de desarrollo en la que tan sólo podíamos correr en un circuito y disponer de un par de vehículos. Nos pareció que *F1'99* no aportaba nada que los anteriores títulos de la serie no tuvieran, y además le faltaban cubos y cubos de cuadros por segundo. ¡Si hasta los gráficos parecían de una consola de 16 bits (o de 64, porque son muy parecidos)! En fin, que se nos quitaron las ganas de *Formula 1*. – «Una pena», dijo afligida nuestra directora, y acto seguido se metió *pal'cuerpo* una sobredosis de donuts con chocolate para superarlo.

¡Pero no te puedes fiar de las apariencias! Los chicos de Psygnosis han vuelto a enviarnos una beta, ahora casi final, de lo que será el ya inminente *F1 '99* y el resultado —menos mal— dista muchísimo de lo que vimos la primera vez. Ahora sí parece un juego de Formula 1. Es más: parece un magnífico juego de Fórmula 1. Los cuadros por segundo son más que suficientes, si bien unos cuantos más no vendrían nada mal para mejorar la sensación de velocidad. Las texturas son increíblemente detalladas; los coches están formados por más polígonos de los que habíamos visto nunca juntos y además están revestidos de *environment mapping* como los de *Gran Turismo*; la conducción es tan realista que te costará meses alcanzar una posición en carrera que no sea la última (y unos cuantos años alcanzar la primera), etc., etc., etc. Se ha prestado especial atención a la puesta al día de los datos sobre pilotos, telemetría, escuderías, marcas, circuitos del campeonato de este año y demás, pero puede que el aspecto más cuidado sea la IA de los corredores. En cualquier caso, lo dicho: no te fíes de las apariencias (nosotros no nos fiamos ni del Caserío). Espera a ver nuestro análisis el mes que viene antes de comprártelo, a ver si todo funciona como es debido en la versión definitiva, ¿de acuerdo? Aunque, por lo que dicen los astros, *F1'99* será un juegazo...









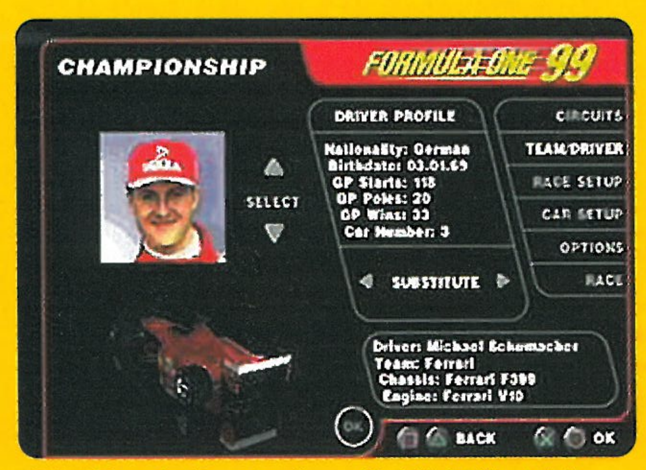
Primera Impresión

F1'99 promete. Puede que no sea tan bueno como el original, o puede que sí. Lo veremos el mes que viene. Lo que sí es seguro, es que se trata de algo completamente diferente.





Equipos y conductores



Michael Schumacher. Tiene más estilo que el tío de Martini (el novio de la directora, uno de nuestros ídolos).

Si eres un amante de la Formula 1 estás de suerte, porque todos —absolutamente todos— los conductores que han participado en el Campeonato del Mundo de Fórmula 1 de este año se han incluido en el juego. Desde Coulthard, Irvine y el español Gene, hasta Michael Schumacher, (a pesar de no haber podido participar en las últimas carreras a causa de su accidente; porque un juego de F1 sin Schumacher no sería un juego de F1), su hermanillo Ralph y nuestro otro españolito, de la Rosa. Todos los conductores con sus respectivos compañeros y, por supuesto, con los coches de sus equipos: Ferrari, McLaren, Minardi, Arrows, Prost, Jordan, B.A.R., Stewart, Sauber, Benneton y Williams. Cada casa tiene sus propios coches y mecánicos, y las características reales de sus coches se han reproducido en el juego con una fidelidad absoluta. Así, si escoges un coche Ferrari correrás mucho más que con un cacharro Arrows —el de Pedro de la Rosa—, aunque también su manejo será más complicado que el del piloto español.

Todo esto es genial, porque precisamente una de las razones por las que el primer *F1* nos parece mejor que *F1'97* es porque este último no tiene licencia de la FIA y el primero sí (*F1'98* también tiene licencia, pero como si no la tuviera...).

Naturalmente, si la Fórmula 1 de verdad no te gusta demasiado, esto de los nombres, coches y equipos te dará un poco igual; pero si no es así, te lo pasarás pipa configurando tu Arrows para que se porte como el mejor de los Ferrari...

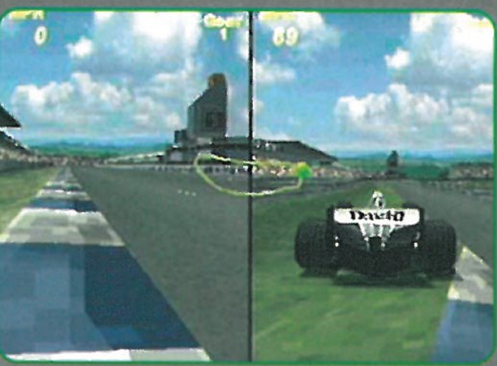


Pedro de la Rosa. A ver si tú consigues hacerle acabar alguna carrera en una de las primeras 20 posiciones...



¿Dos jugadores?


El modo para dos jugadores apenas pierde frames por segundo.


El jugador de la derecha «se sale», pero literalmente.

Empieza a ser habitual en casi todos los juegos de PlayStation incluir un modo multijugador. En el primer *F1* sólo podías jugar con otra persona mediante cable de enlace, con dos consolas, dos juegos y dos teles. Después, en *F1'97*, no había que enchufar tantos cacharros porque el juego contaba con una opción de pantalla partida genial. El tercero de la serie, *F1'98*, era compatible con el cable de enlace y además tenía pantalla partida: ¡podían jugar cuatro personas a la vez con dos teles, dos consolas y dos juegos! Pero como aun así la cosa era algo complicada, en *Fórmula 1 '99* sólo hay pantalla partida, como en *F1'97*... ¿queda claro? Bueno, si te has hecho un lío, no pasa nada: *F1'99* tiene pantalla partida para dos jugadores, como casi todos los juegos del último año, ¿vale? ¿Más fácil? Genial. Bueno, más genial habría sido un modo para cuatro jugadores como el de *Crash Team Racing*, pero qué se le va a hacer.

Circuitos

En *F1'99* están incluidos los 16 circuitos que conforman el Campeonato de este año, pero al principio sólo hay disponibles cinco: Australia, Bélgica, Mónaco, Inglaterra y Alemania. Como con todo lo demás, también los circuitos han sido medidos milímetro a milímetro para reproducir con total exactitud cada una de sus curvas y sus complicaciones, incluidas las meteorológicas. El Grand Prix comienza en Australia, y una vez que hayas conseguido una buena posición —mejor si es la primera—, continuarás compitiendo en los siguientes trazados.


El circuito de Mónaco, nuestro preferido desde siempre.

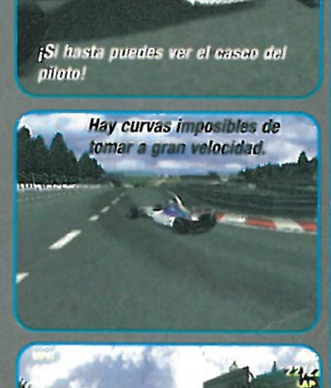

¡Un túnel, enciende las luces! Ah no, que los coches de Fórmula 1 no tienen luces... Ten cuidado entonces.


¿No ves que por ahí no es?

Im-prezionez

Los gráficos de *F1'99* nos han dejado con la boca abierta. Todo transcurre en alta resolución, tanto en los *replays* como durante el juego. Los coches están especialmente detallados (*vas a flipar*), aunque los escenarios tampoco dejan que eches nada en falta. Los menús también son fantásticos: en el de circuitos hay un pequeño vídeo que recorre cada pista, como en *GT*, de forma que puedes verla sin tener que jugar antes. Ve abriendo boca con estas capturas...

¡Si hasta puedes ver el casco del piloto!


Hay curvas imposibles de tomar a gran velocidad.


¿Puedes ver los surcos de los neumáticos? ¡Genial!


Los ejes de las ruedas también giran cuando tuerces.


Los frenazos se marcan en el asfalto, por supuesto.


Una ambulancia aparcada junto a boxes. Formidable idea.

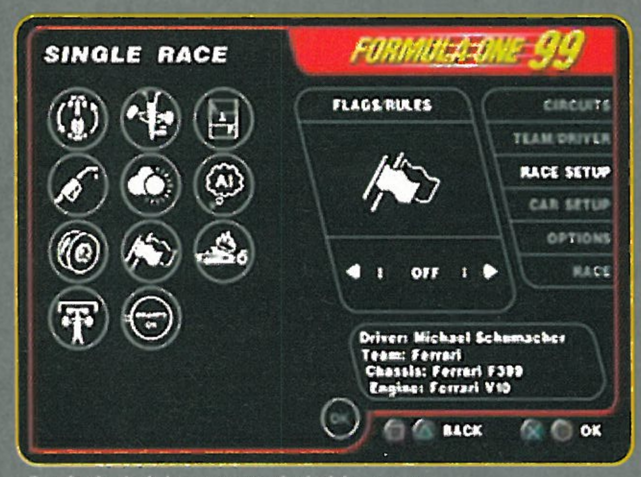

Mira qué coche. ¡Una auténtica pasada!



Arreglitos



Los boxes. Ojalá sólo los utilices para repostar combustible.



Es más simple de lo que parece al principio, no creas.

Al final de una carrera, la mayoría de los vehículos acaban hechos una piltrafa: bigoteras volando por los aires, frenos rotos, ruedas desgastadas... Lo normal es que todo el mundo pase por boxes al menos una vez. No todos los desastres se pueden evitar, pero sí remediar de algún modo «previniendo» (ya empezamos a hablar como nuestras madres). Por ejemplo, si el circuito en el que vas a correr está mojado, puedes ponerte unos neumáticos con dibujo por si acaso, aunque no correrás tanto. El menú de configuración de los coches de *F1'99* es uno de los más completos que hemos visto, y desde allí podrás regular todo lo que se te ocurra para mejorar el rendimiento de tu vehículo.

¡Vas el último!



Los puestos de salida.

A veces es un poco irritante ver que después de 2 vueltas sigues siendo el último...

Durante la carrera, igual que en las de la tele, aparecen en la parte inferior de la pantalla las posiciones de los corredores, los segundos de ventaja que se llevan unos a otros, etc. Es como si estuvieras viendo una carrera de verdad en la tele, sólo que... elijas al piloto que elijas, verás que siempre vas el último. Esperamos que la versión final del juego no sea tan difícil. Y que los comentarios estén doblados al castellano, claro.



Las reglas del juego



Mira hacia atrás para ver quién te sigue, no vayas a comértelo y te pongan otra falta...

¡Es un adelantamiento peligroso! Falta.

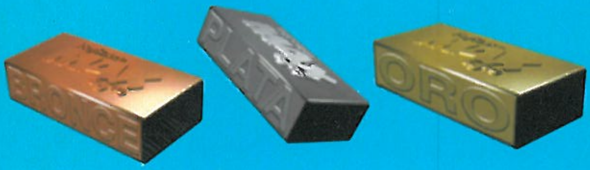
Una de la cosas que más nos han llamado la atención de *F1'99*, además de sus estupendos gráficos, es la severidad de las normas. Es verdad que en *F1'98* también había faltas y banderas, pero ¡aquí son excesivas! ¡Te penalizan todo! Y además, tendrás que saber qué significa cada color de bandera. Nosotros que sólo sabíamos lo que era la bandera a cuadros... Pues no; hay muchas más: la roja, la azul, la amarilla... Unas son faltas leves, otras faltas graves, otras que debes entrar en boxes...

Sección ReVIEW



PREMIOS

Si un juego es particularmente bueno le concederemos uno de nuestro premios especiales. Esto te ayudará a saber fácilmente si debes invertir tu dinero en ese título. Bronce es «bueno», plata es «muy bueno», y oro... ¿A qué esperas para comprarlo?



70-79% *80-89%* *90-100%*

Max Truco

Cada análisis está acompañado de un truco que te ayudará a avanzar en el juego, o te comentará alguna característica relacionada con su jugabilidad para que así puedas decidir si merece o no la pena comprarlo. ¡Tope!

DATOS


¿Quién distribuye el juego en España?


¿Cuánto cuesta?


¿Para cuántos jugadores?


¿Qué necesito conectar a mi PlayStation?


¿Tiene restricción de edad?

Características

En este apartado encontrarás información sobre los rasgos primordiales del juego, como, por ejemplo, cuántos niveles tiene, el número de personajes, etcétera.

PUNTOS

GRAFICOS: 12345

¿Bonitos como una flor o feos como una patata?



SONIDO: 12345

¿Es divino cual música celestial o infernal cual martillazo en la cabeza?

JUGABILIDAD: 12345

Un dato importante. ¿Es divertido o no?



ADICTIVIDAD: 12345

No será muy alta si te pasas el juego en cinco minutos.

Aquí es donde expresamos sin reservas lo que pensamos sobre el juego. Corto, pero riguroso. Y luego lo puntuamos.

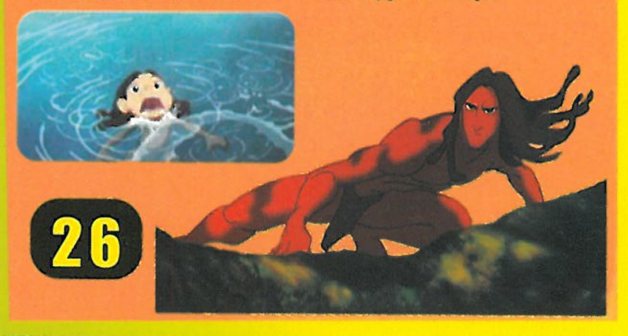
80 POR CIENTO

PRUEBA CON

En este apartado te ofrecemos una lista de dos o tres juegos del mismo género que el que estamos analizando para que puedas comparar y elegir el que más te convenza.

TARZAN

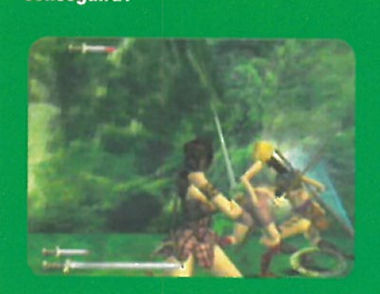
Circulan por la gris de Sony un montón de animales (marsupiales, cocodrilos, monos...). No, PlayStation no se parece a un zoo, es más bien una selva repleta de peligros, emociones y enemigos feroces a los que vencer... pero, ¿qué tal si pedimos ayuda a Tarzán? Por suerte, ya está aquí.



26

XENA: LA PRINCESA GUERRERA

Xena: La Princesa Guerrera se convierte en heroína electrónica y, metiendo todos sus polígonos en el asador, se dispone a luchar contra la «princesa» Lara por el trono de PlayStation. ¿Lo conseguirá?





34

ANALIZADOS EN ESTE NÚMERO

El mejor fútbol no funciona en tu consola



No importa el sistema de consola que utilices ... El mejor fútbol se juega con cartas. Sólo necesitas un amigo y pasión por el deporte rey. Además, cabe en tu bolsillo y no necesita pilas.

Fútbol a la Carta® es el juego de cartas coleccionables con el que ficharás tus futbolistas favoritos y construirás tu propio equipo.

Hay 363 cartas en juego ¡Colecciónalas!







futbol® a la Carta 1999|2000

Tarzan



¿Siempre quisiste hacer el mono saltando de árbol en árbol, colgándote de las ramas con los pies y comiendo plátanos con las manos? Es lo que hace nuestra directora y parece que se lo pasa muy bien...

¡Ya está aquí, ya llegó! Se trata del nuevo juego de Disney, que como te adelantamos el mes pasado incluso es divertido, algo muy poco común en los juegos de estos muchachos. ¿Recuerdas que también te contamos que con *Mulan* no se atrevieron siquiera a hacer un juego? Pues nos equivocamos: ¡lo están haciendo! Sin embargo, curiosidades de la vida, *Tarzan* saldrá mucho antes a la venta, porque *Mulan* está todavía en las primeras fases de desarrollo. Estamos deseando ser una chica vestida de chico y hablar a un dragón de peluche de quince centímetros, ¿tú no? Pero por ahora nos tendremos que conformar con *Tarzan*, que desde luego no es moco de pavo (ni escupitajo de mandril).

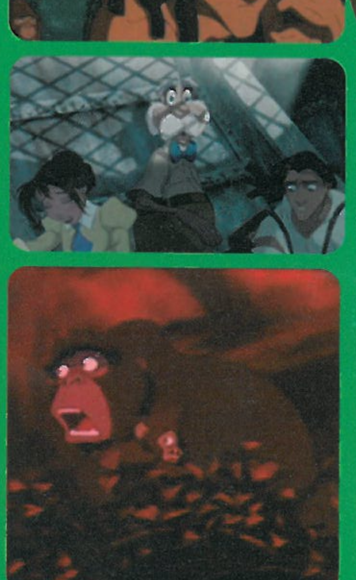
Tarzan es un plataformas con gráficos en 3-D pero acción en 2-D. Ya te lo explicamos el mes pasado, ¿no te acuerdas? Tu personaje se mueve de izquierda a derecha y de arriba abajo, pero no en profundidad. Como *Crash* en algunos niveles, cuando se le ve de lado, ¿te acuerdas? Bueno, en *Tarzan* también hay algunos niveles en los que puedes moverte en 3-D, pero esos son precisamente los peores. Si no fuera por ellos, habría obtenido una mejor puntuación en nuestro veredicto...

Básicamente, lo que tienes que hacer es esquivar peligros de todo tipo, deshacerte de algunos animales poco amables a base de frutazos (usas diversas frutas a guisa de armas), saltar tropecientas mil veces de un tronco a otro, balancearte de una liana a otra, recoger infinidad de ítems, resolver algún que otro puzzle sencillito para dar con algunos secretos y, de vez en cuando, surfear un poco por los resbaladizos troncos de secuoya de la selva amazónica. ¡Ser Tarzán es de lo más divertido! Sí, naturalmente, eso conlleva algunos problemillas: soportar estampidas de elefantes, pincharse los pies con todos los pinchos de la selva porque allí no hay zapaterías, oler un poco mal porque nunca sabes cuándo volverá a llover para ducharte... Pero da igual: lo importante es divertirse, y con *Tarzan* te divertirás.

¿Es un gran juego? Bueno... la verdad es que no. Es divertido, sí, pero tiene muchos y muy importantes fallos. El primero y más molesto es su durabilidad: infame. Nosotros nos pasamos el juego en un día. Con todos los secretos en un día y medio. Los niveles son bastante largos, pero se pasan muy rápido y son pocos. Las secuencias de vídeo llenan mucho más espacio en el CD que el juego propiamente dicho, y casi te pasas más tiempo viendo secuencias de la película que jugando. Se











acaba en un suspiro.

Lo de las secuencias, además, es una pena, porque para cuando te has acabado el juego se te han quitado las ganas de ir al cine a ver Tarzan. ¡Ya la has visto casi entera con la PlayStation!

Después están los niveles en 3-D: funcionan terriblemente mal. El personaje se mueve bastante bien en 2-D, pero con libertad de movimiento no es precisamente ágil. No va hacia donde tú quieres, no sabes hasta dónde va a llegar cuando saltas... Terrible. Menos mal que sólo hay dos o tres niveles en 3-D y están casi al final del juego.

Los puzzles son tan fáciles, tan fáciles, tan fáciles, que la mayoría de las veces te das cuenta de que están ahí después de haberlos resuelto. Vas caminando, ves un agujero y piensas «voy a meterme ahí a ver qué pasa». Te metes y resulta que dentro está una de las letras de la palabra «T-A-R-Z-A-N» supuestamente escondidas. Ni siquiera tienes ocasión de preguntarte «¿Dónde estará la letra que me falta?», porque las has encontrado todas antes de pensar en ellas. Vaya, sí, quizás haya tres o cuatro ocasiones en las que de verdad nos costó dar con las dichosas letras, pero la mayoría de las veces nos las encontramos por casualidad. Si tienes espíritu de explorador —si eres fan de *Tomb Raider*—, te pasarás *Tarzan* en unas horas con todos los secretos.

El sistema de control funciona muy bien, pero, como el juego es muy fácil, sobran botones. Resulta que puedes atacar a tus enemigos con un cuchillo ¡y nos enteramos en uno de los últimos niveles! Como nunca nos había hecho falta atacar a nadie cuerpo a cuerpo, no nos dio siquiera por recurrir a los botones R y L, hasta que, hacia el final del juego, llegamos a un nivel en el que parecía que fallaba algo, y es que no se podía pasar sin cuchillo. ¡Pero casi nos pasamos el juego sin darnos cuenta de que había más movimientos! En fin, lo dicho: es demasiado fácil.

Si eres un «novatillo» en esto de la PlayStation y por ahora lo que te gusta de los juegos es que sean fáciles, *Tarzan* te encantará; si eres muy jovenzuelo y *Crash 2* te pareció todo un reto, *Tarzan* te encantará; pero si no estás en ninguna de estas dos situaciones, te prometemos que te llevará la mitad de tiempo pasarte *Tarzan* que contar el dinero que cuesta.

Jane puede utilizar su paraguas para deshacerse de estos molestos monos.

Creces a medida que avanza el juego. Aquí todavía eres un niño.

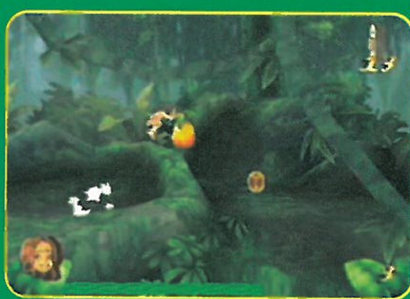
¿Te librarás de estos elefantes?

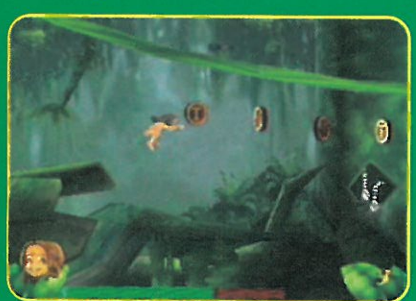


Eres el rey de los nadadores.

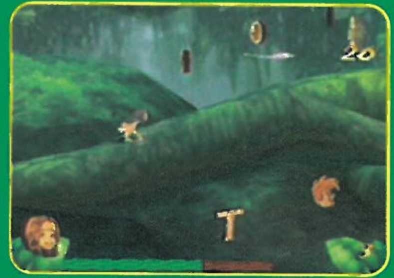
Plátanos, letras, monedas, frutas, pergaminos...


Los plátanos mejorarán el estado de tu barra de energía.


Y estas frutas naranjas la aumentarán.


No te dejes ninguna moneda.

La diversidad de ítems de *Tarzan* es enorme, y al principio te costará un poco acostumbrarte. En realidad, la cosa no es tan complicada: primero están las monedas, que te darán una vida cada vez que reúnas 100 —como las manzanas en *Crash*—; después están los plátanos, que sirven para recargar tu nivel de energía; las frutas son tus armas, para tirárselas a los enemigos (excepto las naranjas, que sirven para aumentar el tamaño de tu barra de energía); las letras de la palabra «T-A-R-Z-A-N» son para poder guardar las secuencias de vídeo de entre los niveles en la tarjeta de memoria; y los pergaminos son cuatro en cada nivel, y tienes que encontrar los cuatro para acceder a un nivel extra de bonus cuando llegues al final del nivel en el que estás jugando. ¿Nos hemos dejado algo?


Las letras, a veces, están muy escondidas.

Surfeand

Más difícil todavía. Con alguien subido a
espalda.

Una de las cosas más divertidas
se pueden hacer cuando uno es
humano que se ha criado con u
familia de homínidos, es practic
«surf arbóreo» (o el «deslizamie
botánico», si prefieres llamarlo
Es lo que en el juego se llama *T*
Surfing. Tendrás que practicarlo
algunos niveles, y consiste en
deslizarse a toda velocidad por
superficie lisa de los retorcidos

Cuando eres pequeño, las cosa son mucho menos complicadas.

Un juego con vidilla


Como en Bichos, podrás ver escenas de la película.


En la selva hay un montón de aves distintas.


Cuidado con el puercoespín. No te atacará, pero podrías pincharte si le pisas.


Este mono pasea tranquilamente sin molestar a nadie.

Una de las cosas que más nos han gustado de *Tarzan* es la sensación de «vida» que transmite. Todos esos loros revoloteando a tu alrededor, los topos que pasan, las ardillas, las serpientes colgadas de las ramas, las salamandras que suben por los troncos. Tan sólo uno o dos de cada diez animales «tiene algo que ver» contigo en el juego, porque todos los demás son puramente decorativos, pero ¡es casi como estar en la selva de verdad!


Recibirás algunos consejos de tu amigo.

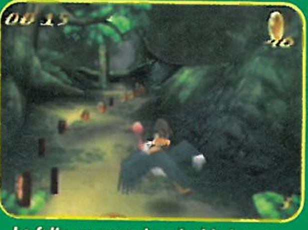
'Bo



Obtendrás un nivel de bonus cuando consigas todos los trozos del pergamino.

Cada nivel del juego tiene un nivel de bonus propio. Como hemos dicho antes, tienes que encontrar los cuatro pedazos de pergamino en un nivel normal para acceder a su nivel de bonus correspondiente al final. En los niveles de bonus no te pueden matar, simplemente cuentas con un tiempo determinado para recoger todos los ítems posibles y amasar una buena cantidad de


Recorrerás este río varias veces.


Le falta un poco de velocidad, pero aun así, mola.



o en la selva

troncos de la selva. Mola porque en realidad no te caes nunca, parece que el protagonista está unido a la superficie del tronco; pero sí que te la puedes pegar con ciertos obstáculos. Se trata de esquivar los obstáculos —animales, otros troncos, ramas— moviéndote hacia la derecha o la izquierda, a veces agachándote, al mismo tiempo que recoges todos los ítems posibles. Practicarás el *Tree Surfing* en algunos niveles de bonus y en algunas secciones de los niveles normales.

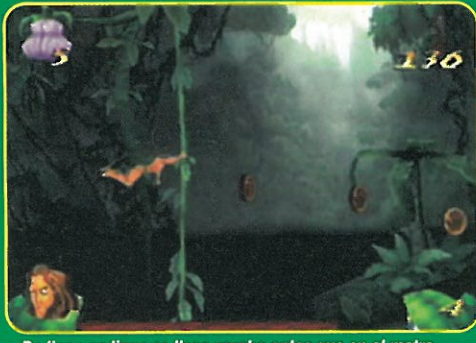
la

que
un
a
ar el
nto
así).
ree
en

la



Tendrás que esquivar a todos los monos que os persiguen.



De liana en liana se llega mucho antes que en el metro.

onus

puntos y vidas. No es que hagan falta, porque como hemos dicho mil veces, el juego es muy fácil; ¡pero es que los niveles de bonus son lo más divertido del juego! En unos te deslizas río abajo tumbado sobre una hoja de nenúfar gigante; en otros practicas el *Tree Surfing*... Nuestro preferido es uno en el que vas montado en una especie de cuervo, que intenta levantar el vuelo pero no puede porque pesas demasiado... ¡Cómo mola!



DATOS

Sony
8.490 pesetas
1 jugador
Tarjeta de memoria, Dual Shock/Analógico
Sin restricción de edad

Características

Niveles: 14
Duración: dos días



PUNTOS

GRAFICOS: 12345
Muy bonitos, casi *vivos* de verdad.

SONIDO: 12345
Las canciones de la peli, bastante chulas.

JUGABILIDAD: 12345
¡Es cortísimoooo! Y los niveles en 3-D son terribles.

ADICTIVIDAD: 12345
Si no fuera tan adictivo, no tardarías tan poco en pasártelo.

No es ni muchísimo menos un clásico, pero al menos sí es divertido (algo nada usual tratándose de un juego Disney).

86 POR CIENTO

PRUEBA CON

BICHOS 1	*Otro Disney, pero bastante peor*	*82%*
HERCULES 2	*Otro Disney más peor todavía*	*75%*
CRASH BANDICOOT 3	*Rey de reyes*	*95%*

SPYRO 2

¡Spyro ha vuelto! Aunque, para las novedades que ha traído, casi se podía haber quedado en su casita...

PLATA

Lo dicho: ya está aquí la segunda parte de *Spyro The Dragon*, pero necesitarás una lupa y muchos kilos de atención para diferenciarlo del juego original. Los mismos gráficos, con algunas texturas algo más detalladas en ciertos niveles; diferentes enemigos, pero que se mueven igual y hacen casi las mismas cosas; y nuevos movimientos, aunque los que más se usan son los que ya tenía el primer juego. ¿Esto es una segunda parte? Por amor de Crash...

Por si alguien no lo sabe todavía, *Spyro The Dragon* —el antecesor de éste— era un juego de aventuras/plataformas en 3-D en el que reinaba una supuesta «libertad de movimiento total» estilo *Super Mario 64*. Decimos *supuesta* porque, en realidad, en *Spyro* sólo había una forma correcta de hacer las cosas, y si no las hacías así, no superabas el nivel. Para alcanzar una determinada plataforma en lo alto, tenías que subir por otras determinadas plataformas, y si te caías, tenías que empezar desde el principio. No había tres o cuatro formas de subir a la dichosa plataforma, así que la «libertad de movimiento» en realidad servía para muy poco. Sí, podías jugar los niveles en el orden que quisieras y abandonarlos también cuando quisieras, pero ¡eso ya lo teníamos en *Crash 2*! En fin, que *Spyro* era una extraña mezcla entre *Super Mario* (al que, en gran medida, pretendía imitar) y *Crash* (al que no intentaba imitar, pero se parecía «por accidente») Un juego divertidísimo, simpatiquísimo y bastante grande, aunque sin llegar a ser maravilloso.

Y *Spyro 2* es exactamente lo mismo. Los niveles son en teoría nuevos, aunque en realidad se diferencian en poco más que la distribución de los elementos. Los enemigos, diferentes, te atacan de las mismas maneras y con las mismas armas. El sistema de recoger gemas para obtener vidas extras y completar un mayor porcentaje del juego es igual que en el primer *Spyro*. Los nuevos movimientos —nadar, bucear, escalar— se consiguen a medida que avanzas en el juego, pero no se usan tanto como el salto, el planeo, la carrera y el fuego, ya presentes en el título original... ¿Qué quieres que te digamos? Si te gustó mucho *Spyro*, éste te encantará; pero si quieres comprar *Spyro 2* y no conoces el primero, te aconsejamos de todo corazón aquél.

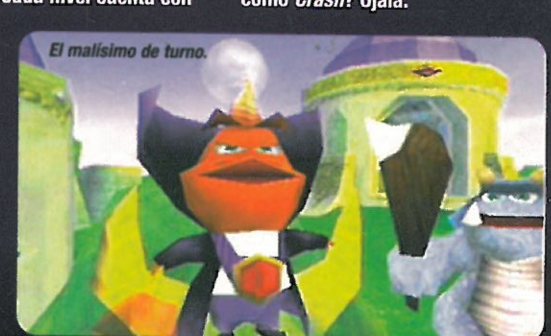
La única novedad realmente importante en *Spyro 2* es la presencia de subjuegos. Estos sí que merecen todos los elogios del mundo, porque ciertamente son tan variados como divertidos y originales. Cada nivel cuenta con un subjuego que puedes resolver si te apetece —ninguno es imprescindible para superar el nivel, sólo sirven para obtener secretos, gemas o vidas extras—, y todos estos subjuegos son completamente distintos: una carrera, una sección de plataformas complicada, un puzzle, una prueba de habilidad contrarreloj... ¡Son geniales! En realidad, todo el juego es genial, aunque siempre tienes la sensación de que *esto ya lo has vivido*, porque casi todo lo que no son los subjuegos es idéntico al primer *Spyro*.

En fin, lo sentimos de verdad, Spyro, pero... nos has decepcionado. Esperamos que hayas cambiado un poquito más la próxima vez que nos veamos, ¿eh? ¿Quizás en PlayStation2, como *Crash*? Ojalá.



Recuento de gemas. No está mal, no está mal.


Chamúscale un poco.


El malísimo de turno.

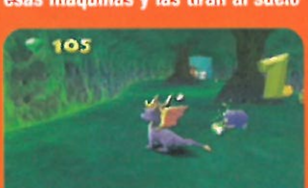




Subjuegos

Los subjuegos son la única novedad importante de *Spyro 2*, y la verdad es que nos han impresionado. ¡Son geniales! Uno de ellos te obliga a pasar por un portal mágico de turbovelocidad para que, con una sola carrera, golpees una serie de columnas para liberar a unos pobres prisioneros. En otro, tienes que recoger unas extrañas bolas de electricidad y colocarlas en sus respectivas máquinas, pero hay fantasmas que las quitan de esas máquinas y las tiran al suelo de nuevo... Y todo eso, sin contar los puzzles normales de cada nivel: encontrar fusibles para abrir las puertas electrónicas, salvar a gente de sus enemigos para que te ayuden, encontrar la forma de llegar a una determinada plataforma, etc. Que conste en acta: los subjuegos de *Spyro 2* nos encantan.

Esto huele a puzzle.



Mira por todas partes, en Spyro 2 nunca se sabe.



Estos portales te conducirán a los diferentes mundos, donde encontrarás nuevos subjuegos.

¡Simpáticos habitantes!



Encontrarás a los amigos de Spyro en muchos lugares.

Éstos son los «buenos» del juego. Los pobres no tienen más que problemas. Tan pronto un monstruo secuestra a uno, como ocupa una de sus viviendas y les echa de sus propias casas... Menos mal que, gracias a su magia, podrán ayudarte cuando tú les ayudes a ellos. Resuelve sus problemas y ellos, con sus canciones mágicas, te abrirán puertas y levantarán del suelo plataformas para ti. Nos encantan. Y si les oyeras cantar, a ti también te encantarían.



Los habitantes de Idol Springs son adorables.

Dale una lección a este fanfarrón para que no moleste más a nadie.

Vendedor de habilidades

Lo normal en casi todos los juegos es tener una determinada cantidad de movimientos para toda la aventura desde el principio. En otros, como los juegos de rol, el protagonista «aprende» a hacer cosas nuevas a medida que avanza la historia... ¡pero nunca habíamos visto un juego en el que se *comprasen* los movimientos! Este tipejo será quien «te enseñe» a bucear y a hacer algunas otras cosas, pero a cambio de dinero. Recoge muchas gemas (él te dirá cuantas en cada ocasión) para comprar los movimientos. Es un carero. A nosotros nos cae fatal, casi tan mal como la directora (aunque no es tan feo).

Qué encanto de bicho..



Es un poco carero, pero merece la pena hacer negocios con él.



DATOS

- Sony
- No disponible
- 1 jugador
- Tarjeta de Memoria Dual Shock/Analógico
- Sin restricción de edad

Características

Dificultad: media
Duración: tres semanas
Niveles: ¡un montón!

PUNTOS

GRAFICOS: 12345	Fantásticos... Como los del primer *Spyro*.	
JUGABILIDAD: 12345	Enorme, gracias en parte a los magníficos subjuegos.	
SONIDO: 12345	Música y efectos de sonido muy simpáticos.	
ADICTIVIDAD: 12345	La «libertad de movimiento» acaba por ponerte de los nervios.	

Es un Spyro The Dragon *con un lavado de cara mínimo. Te gustará tanto como el primero*



POR CIENTO

PRUEBA CON ❶ SPYRO THE DRAGON_*Exactamente igual 90%* ❷ BICHOS_*Parecido, pero con fallos típicos de Disney 82%* ❸ CRASH BANDICOOT_*El mejor, siempre el mejor. 95%*

XENA: LA PRINCESA GUERRER

Nuestra heroína preferida de la tele está en territorio PlayStation. Venga, a ver, ¿quién se atreve con ella?

¡Xena está aquííííí! ¡Yujuuuuu! Nos encanta Xena, adoramos a Xena, estamos locos por Xena... Desde que la vimos por primera vez estábamos deseando que alguien se atreviera a hacer un juego sobre ella. Sí, *Hercules* no estaba mal para pasar el rato, pero *La Princesa Guerrera* es mucho más divertida, con todos esos extras tontos, esas patadas, esas rocas de cartón piedra... ¡Cómo mola! Además, qué demonios: no somos de cartón piedra, y la muchacha está de muerte... Pero ese es otro asunto (otros dos asuntos, en realidad). De lo que tenemos que hablar aquí es del juego. Qué rollo...

No nos entiendas mal: el juego no es ningún rollo. Lo que sucede es que la Xena de carne y hueso nos gusta mucho más que su versión poligonal. Pero aun así, la Xena electrónica es una verdadera maravilla, y el juego en el que vive no es para menos.

Xena: La Princesa Guerrera es una aventura de acción en 3-D estilo *Tomb Raider* pero con más acción y menos plataformas. De hecho, casi todos los botones del mando son para ejecutar los diferentes ataques posibles, cuando en los juegos de Lara sólo se usa X para disparar. La diferencia entre Xena y Lara es que, mientras Lara se cargaba a la gente a base de disparos, la Princesa Guerrera tiene que hacerlo a mamporro limpio, con los pies, las manos y la espada. Bueno, y con su inseparable aro volador, el que sale en la película, que sin duda es uno de los mayores atractivos del juego.

Los escenarios no son tan grandes como los de *Tomb Raider*, aunque sí más que los de *MediEvil* y otros juegos de ese estilo. El nivel de detalle es muy alto, como apreciarás en las capturas que acompañan a estas letras, y la variedad de enemigos es enorme. Todos los personajes se mueven de una forma muy realista, y la mayoría de ellos son humanos —algo poco común en este tipo de juegos— bastante listos, que se agrupan para atacarte, piden socorro cuando están solos para que vengan refuerzos, e incluso te rodean para que no escapes algunas veces.

Los jefes también son increíbles, enormes y muy originales. Un dragón muy similar al de *Zelda* (N64), un cíclope cuya sola cabeza ocupa toda la pantalla, que te lanza rocas con una mano; arañas gigantes; un castillo cerrado con catapultas y arqueros en las almenas arrojándote de todo menos piropos... Chulísimos.

En cuanto a fallos, lo cierto es que son muy pocos. Quizás no es lo suficientemente difícil. Los puzzles son estupendos, pero los enemigos son bastante fáciles de matar. Lo pasarás un poco mal con los jefes, aunque no lo suficiente como para pasarte días y días atascado en un nivel, que es lo que a nosotros nos gusta. El sistema de control, si bien es muy completo, a veces falla un poco. Cuando mantienes pulsado L1 para correr, los movimientos que haces con los botones de ataque también cambian, y si no dejas de pulsar todos los botones repetidas veces, puedes acabar haciéndote un lío sin saber siquiera dónde estás. Xena se lía a dar volteretas, saltos, patadas voladoras y, cuando quieres darte cuenta, estás cayendo por un precipicio. Esto no sucede si juegas con paciencia, matando a los malos de uno en uno y siempre «sabiendo» para qué sirve cada combinación de botones. Si juegas a lo loco, como ganaste tus primeros combates en *Tekken 3*, te volverás igual de loco.

Tampoco es muy largo. Nosotros hemos tardado cuatro días en pasárnoslo, intentando encontrar todos los secretos y resolviendo todos los puzzles. Pero si juegas a lo bestia, sin pararte a pensar en ningún momento, te lo pasarás en uno o dos días (suponiendo que juegues muy bien). Incluso *MGS* es más largo.

Xena: La Princesa Guerrera no es un clásico como *MGS*, *Silent Hill* o *Tomb Raider*, pero no está mal. Se queda en el grupo de los «buenos juegos no-imprescindibles», como *Soul Reaver*, *Tomb Raider III* y demás. No obstante, si eres fan de la serie de televisión, te encantará. Gabrielle está preciosa, y las secuencias de vídeo te permitirán ver a algunos de los personajes más famosos de la serie, como Zeus y Ares. Quienes no sean fans de la serie, verán en *Xena* un juego más de aventuras en 3-D con unos cuantos toques geniales, pero nada más. Una especie de *Golden Axe* en 3-D, vaya.

ORO



Max Truco

Cuando tengas que enfrentarte a un montón de enemigos, presiona a la vez los botones Cuadrado y X. Xena comenzará a dar vueltas sobre sí misma y acabará con todos ellos en un momento.



RA

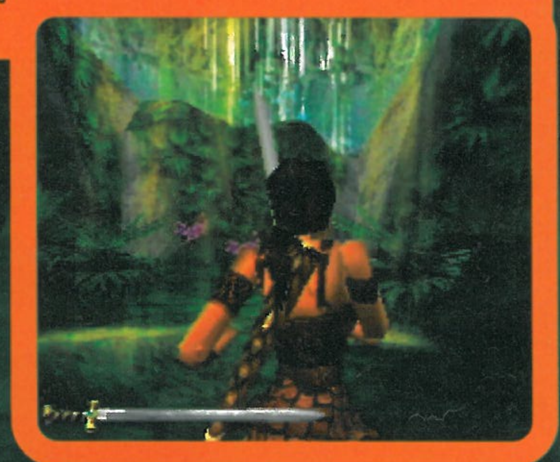



Voltereta en el aire hacia atrás.


Esta chica todo lo hace difícil, hasta los pasos laterales.

Salto + voltereta en el aire hacia delante.

Si has visto alguna vez la serie de Xena en la tele, habrás comprobado con qué agilidad realiza todo tipo de movimientos: piruetas en el aire hacia delante y hacia atrás, saltos mortales de varios metros, combos de patadas y puñetazos que no has visto ni en *Tekken*... Y todo eso manejando una espada enorme entre sus manos y dando gritos de guerra similares a los que da nuestra directora por las mañanas. ¡Esto es mejor que el circo! Los movimientos en el juego, además de ser idénticos a los de la serie de televisión, son muy sencillos de aprender. Pero por si acaso, tienes un escenario enorme en el que practicarlos todos. Como la casa de Lara, pero en versión medieval.



Salva a los aldeanos

Un barco pirata ha llegado a las costas de Oebalus, el poblado costero donde vive Syra, una amiga de Xena. En la intro del principio verás cómo Xena, al ver el humo negro proveniente del poblado, se dirigirá a la aldea preocupada por su amiga. Cuando Xena llegue a la aldea, descubrirá que el poblado ha sido saqueado por los piratas y que algunos aldeanos aún están secuestrados. Xena deberá salvar al menos a cuatro de estos aldeanos, pero no puede acercarse mucho a ellos porque los piratas los matarán en cuanto la vean llegar. Utiliza el aro para matar a los piratas y salvar así a los campesinos.


No te acerques demasiado o el aldeano morirá.


Utiliza el aro para acabar con los piratas.


Sólo te falta un campesino por liberar.

Chakram

El Chakram es el «aroboomerang» que Xena utiliza en multitud de ocasiones. Sirve para golpear a enemigos que están muy lejos, para alcanzar objetos alejados, para explorar el terreno, para cortar cuerdas, para partir pizzas... Mantén apretado el botón L1 y sitúa a Xena en línea recta hacia el objeto al que quieres golpear. Después pulsa X para disparar y la poligonal muchacha lanzará el aro, que saldrá disparado. Mientras el aro esté en el aire, puedes dirigir su trayectoria con la cruceta hacia los lados, hacia arriba y hacia abajo. Practica un poco y verás qué pasada. Además, el aro vuelve solo a tu mano aunque te muevas después de lanzarlo. Utilízalo para explorar los escenarios sin peligro (la cámara le seguirá mientras mantengas pulsado L1). ¡Es genial!

La forma más fácil de herir a los enemigos que están muy lejos.



El aro es fiel a Xena, siempre regresa.



Podrás explorar gran parte del escenario con este sistema.

Cuando el aro se golpea con algo, vuelve a tu mano.

un mundo mágico

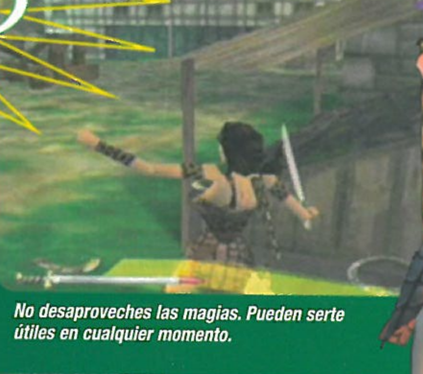
Cuando recojas un ítem, recibirás una breve explicación sobre su naturaleza.

Super Chakram!

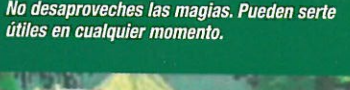
This Chakram will seek and destroy nearby enemies!

To choose, press SELECT button

Xena vive en una época en la que dioses y humanos conviven a la vez sobre la faz de la Tierra. Por eso, las pociones y los poderes mágicos no son nada extraño para ella. Además de con una espada grandísima y un «aroboomerang», Xena contará también con diversas pociones e ítems mágicos con los que podrá atacar a sus enemigos de mil maneras distintas. Algunas magias incrementan tu nivel de energía, como las botellas de color violeta; pero otras sirven para lanzar rayos con la espada, o hielo, o matar a todos los enemigos que haya en un escenario con un solo lanzamiento de aro... Estos poderes sólo se pueden usar una vez con cada magia, y no abundan demasiado, así que busca bien entre los arbustos.



No desaprovecheches las magias. Pueden serte útiles en cualquier momento.



Cuando Xena esté mal de energía, recurrirá a las botellas moradas que haya recogido antes.



Gabrielle


Es un poco charlatana, pero muy simpática.

Gabrielle es la mejor amiga de Xena. Siempre van juntas, excepto cuando alguien rapta a Gabrielle (cosa que sucede en la mitad de los capítulos de la serie). En la mayoría de los niveles del juego también deberás rescatarla de las garras de algún malvado, pero en otros niveles te acompañará. En estos últimos, por lo general, tienes que protegerla. Pero ella también va armada y puede defenderse de algunos malos, como Lian en *Syphon Filter.*

Xena se pasa la vida rescatándola, aunque ella jamás lo reconocería.


La mayoría de las veces se queda mirando como sufres.

El cíclope

En la isla de Kronos habita un cíclope gigante que nada más verte comenzará a tirarte piedras. Para derrotarle tendrás que dispararle en su único ojo y conseguir que se caiga al vacío. Para añadirle un poco más de dificultad, el cíclope no sólo te tira piedras, sino que también dará puñetazos en el suelo cuando te acerques para aplastarte como a una uva. Menos mal que eres Xena, que si no...


Tienes que pegarle en los dedos de la mano con la que se sujeta al borde del suelo.

¡Pero no te acerques tanto, mujer!


Tendrás que pasar por aquí. Si consigues romper las piedras, claro.


Hoy tiene un mal día...

El dragón


La lava del suelo quema los pies de Xena.

Kalabrax ha encerrado a Xena en una cueva en lo más profundo de la tierra. Tanto es así, que la única forma de salir de allí es a través de una puerta que atraviesa el Hades (el infierno en la Cultura Clásica). Desgraciadamente, no es tan sencillo como parece, ya que la puerta está protegida por un enorme Dyzan (un tipo de dragón con muy poco sentido del humor). Tendrás que derrotarlo para pasar por las puertas del Hades, haciendo que las estalactitas del techo caigan sobre su cuerpo. ¡Pero ten cuidado con los agujeros de lava del suelo, que pueden quemar a Xena! Y también puedes quemarte con el fuego que lanza el dragón. ¡Y esquiva sus patas! ¡Y su cabeza! ¡Y...!


Ataca al dragón con las estalactitas del techo.


...O acabarás en el suelo.


Intentará matarte con su fuego, así que no pares de correr...



Si mantienes pulsado el botón L1, no sólo correrás, sino que tus golpes serán más potentes y rápidos.

PUNTOS

GRAFICOS:	12345	Preciosos, aunque no perfectos.
SONIDO:	12345	Las voces de los personajes son las de la serie
JUGABILIDAD:	12345	Se termina demasiado pronto. Le faltan más niveles.
ADICTIVIDAD:	12345	Mucha, porque los niveles se pasan sin parar.

Si la serie de la tele te gusta, Xena te lo hará pasar muy bien, porque es prácticamente igual.

90 POR CIENTO

PRUEBA CON

TOMB RAIDER 2	Menos acción y más plataformas	94%
SOUL REAVER	Más zombies, pero no tan medieval	93%

DATOS


Electronic Arts


No disponible


1 jugador

Tarjeta de Memoria Dual Shock/Analógico Compatible

Sin restricción de edad

Características

Duración: 1 semana
Dificultad: fácil
Armas: tres

EXPEDIENTE X

Creías que era imposible, pero Mulder y Scully, los mejores agentes del FBI del mundo, necesitan tu ayuda en *Expediente X*.

¡Esta es tu oportunidad de participar en un episodio de *Expediente X*! Mulder y Scully han desaparecido y los jefazos del FBI han decidido asignarte la resolución de este inquietante misterio.

En todos los aspectos, el juego es clavado a un nuevo episodio de la serie. La única diferencia es que tú influyes en el desarrollo de la historia.

Para explorar el mundo de *Expediente X* te servirás de un cursor que cambia de forma en función de lo que tengas seleccionado en pantalla. Por ejemplo, si ves un teléfono puedes arrastrar el cursor sobre él y la flecha se convertirá en un pequeño icono que te informa de que puedes apretar X y responderlo.

También puedes desplazarte por los escenarios moviendo el icono en la dirección que quieres tomar. Si quieres ir a la derecha, mueve el cursor a la derecha. ¿Que quieres ir a la izquierda? Pues mueves el cursor a la izquierda. Obvio, ¿verdad? Sí, pero ya está bien que haya cosas obvias de vez en cuando.

Tanto en las escenas de diálogo, como cuando utilices algún objeto, disfrutarás de excepcionales secuencias de vídeo. De hecho, te sentirás como si estuvieras dentro de un episodio de la serie televisiva. Además, es tan divertido interrogar al resto de personajes o hablar con ellos, que a menudo olvidarás lo que se suponía que deberías estar haciendo.

Por supuesto, si sólo se tratase de ir hablando con gente y no hubiese ninguna motivación más, el juego resultaría muy aburrido, pero a *Expediente X* no le faltan alicientes. Muchas veces tendrás que dar con objetos de vital importancia para poder avanzar en tu investigación. En ocasiones esto significará rastrear por escenarios muy variados, como almacenes abandonados y moteles, en busca de nuevas pistas. Sin embargo, la mayor parte del tiempo tendrás que usar el coco y decidir qué objetos te van a ser más útiles y por qué.

Muchos aficionados a PlayStation se frustran con este tipo de juegos de apuntar y clicar, pero para aquellos de vosotros que: a) os guste *Expediente X*, o b) os guste un poco de intriga de vez en cuando, éste es vuestro juego.

Los buenos

Quizá recuerdes algunas de estas caras. Son aquellas personas en las que puedes confiar; ellas te ayudarán a cumplir tu misión. Amistead Shanks es tu jefe, siempre que te quedes atascado pídele consejo. Astadourian es tu compañera y Amis es un amigo.

SHANKS

MULDER Y SCULLY

AMIS

ASTADOURIAN

SKINNER

Los malos

No te fíes de estos tipejos. Son los malos y van a por ti. Nos podríamos equivocar con el agente Cook, pero sospechamos que te traicionará a la primera oportunidad que le des, así que mejor será que vigiles.

JAMES WONG

AGENTE COOK

SMOLIFKOFF

CORONEL RAUCH

Pese a que realmente parece que estés dentro de un episodio de *Expediente X*, el sistema de apuntar y hacer clic es algo simple.



Empieza con buen pie...

Aquí tienes una mini guía para conseguir empezar con buen pie: primero habla con el agente Cook y después ve a tu despacho y siéntate en tu mesa. Contesta el teléfono y ve a ver a Shanks a su despacho. Habla con Skinner y con Shanks hasta que este último te diga que le pases los casos en los que estás trabajando a Cook. Ves a ver a Cook y habla con él. Dale tus expedientes y habla con Skinner en el pasillo. ¡Ya está! Ya has completado la primera fase. ¡Sigue así!

Hablar es bueno.

Recoge los archivos de tus casos.

Necesitarás tu equipo de agente especial del FBI.

No te dejes tus cosas en el escritorio.

DATOS

Sony

8.490 pesetas

1 jugador

Tarjeta de memoria, Dual Shock

Sin restricción de edad

Características

1) ¡El juego viene en cuatro CD!
2) Un montón de secuencias de vídeo estupendas.
3) ¡Mulder y Scully aparecen en el juego!

Equipo de elite

Como agente del FBI que eres, dispones de todo tipo de herramientas de primera clase. Además de tu pistola y de las esposas, también te proporcionan un APD (Asistente Personal Digital). Con este aparato puedes tomar notas, recibir e-mails e incluso trazarte la ruta para ir de un sitio a otro.

El PDA va de maravilla para consultar el mapa y para ir de un sitio a otro.

Comprueba siempre tu correo electrónico.

Tu teléfono móvil, siempre útil y manejable.

PUNTOS

GRAFICOS:	12345	Es como ver la tele.
SONIDO:	12345	Una música algo más tétrica no hubiese estado mal.
JUGABILIDAD:	12345	Quizá sea un poco simple, pero aún así plantea retos interesantes.
ADICTIVIDAD:	12345	Cuando te lo acabes no volverás a jugar.

Si te gusta *Expediente X*, te encantará este juego. Pero recuerda, ¡es sólo para amantes de comerse el coco!

74 POR CIENTO

PRUEBA CON

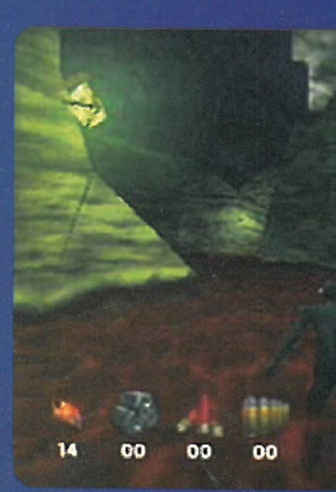
BROKEN SWORD 2 ❶ *La mejor aventura de apuntar y clicar. 82%*
BROKEN SWORD ❷ *Misterioso. Parecen dibujos animados. 70%*

SHADOW MAN

Por fin ha llegado a PlayStation el único personaje de videojuego capaz de andar por el mundo de los muertos y de los vivos. Pero no le temas a él. Teme a su juego...

Shadow Man por aquí, *Shadow Man* por allá... Mucho antes de haber salido a la venta, parece que todo el mundo conoce ya a *Shadow Man*. Acclaim lleva una eternidad distribuyendo material gráfico e información acerca del juego, anunciándolo a bombo y platillo como hiciera Infogrames con *Mission: Impossible* en N64 y como está haciendo ahora en PlayStation.


¿De verdad vas a meterte por ahí?



No, no es el mar rojo.

Y decimos «como hiciera Infogrames» porque, a diferencia de otros juegos que se han anunciado a bombo y platillo, como *Metal Gear Solid*, *Gran Turismo*, *Silent Hill* o *Final Fantasy VII*, éstos —*Mission: Impossible* y, especialmente, *Shadow Man*— son en realidad juegos de tercera categoría. Es natural que se hable en todos los medios de un título de la talla de *MGS*, pero ¿de *Mission*? ¿Y de *Shadow Man*? No merecen siquiera la atención que se les presta. Pero en fin, para eso estamos nosotros aquí: para avisarte. En el caso de *Shadow Man*, que es de lo que tratamos aquí, las razones son fáciles de explicar: la versión para PSX es una conversión directa del juego para PC. O, dicho de otra manera: un juego que funciona «regular» en un ordenador a 300 MHz con tarjeta aceleradora, para una consola que funciona a 33 MHz y no tiene tarjeta aceleradora. Imagínate. Es como intentar pilotar un avión supersónico con las manos atadas a la espalda, los ojos vendados, los pies encadenados y dolor de cabeza. Los cuadros por segundo se pueden contar con los dedos, y las texturas se pixelan que da verdadero miedo. Sí, es juego de terror, pero no da miedo por el argumento, sino sólo de pensar que costará ocho o nueve mil pesetas como un *MGS*, un *Silent*, un *FFVII*, un *GT*... ¡Qué pánico!

Por lo demás, *Shadow Man* no está del todo mal. Acclaim ha traducido las voces y los textos al castellano, con lo que las secuencias de vídeo quedan fantásticas. Parece que estás viendo una película. Y la historia tampoco está mal, aunque no se acerca ni de lejos a los argumentos de *Silent*, *Resident Evil* y *MGS*, claro. El control tampoco funciona como debería. Se supone que puedes usar de forma independiente cada mano del personaje, pero al final lo que ocurre es que no tienes ni idea de qué hacer o cómo hacerlo. Sólo subir a una plataforma es casi un suplicio chino; los saltos son imposibles de calcular con certeza; el personaje nunca va hacia donde tú quieres... Y como los cuadros por segundo son tan pocos, si vas corriendo, a lo mejor ves a un enemigo a lo lejos y, en la imagen siguiente, te está mordiendo las orejas. Terrible.

Si quieres tener pesadillas de verdad, cómpratelo. No tendrás pesadillas a causa del argumento, ni de la música, ni de la ambientación. Tendrás pesadillas pensando que, a lo mejor, un día Acclaim tiene la genial idea de desarrollar una segunda parte... ¡Aaarrrggggghhhh!

BRONCE



Qué malos tan poco malos

En *Shadow Man* te encontrarás con unos enemigos un poco vagos. Ninguno parece tener nada en tu contra, y eso está bien porque no te darán demasiado la lata durante el juego. Pero si en un juego de aventuras y acción nadie te ataca, o simplemente basta con correr hacia otro lado para evitar a los malos, acabas por aburrirte como una ostra. O como un Shadow Man.



Con éstos será mejor que corras. Muy deprisa.

Un perro no muy asesino. Se te echará a lo pies para dormir la siesta.



Dispara, dispara, que a lo mejor hasta se muere.

Como una peli

Hay un montón de secuencias de vídeo con las que podrás seguir la compleja historia de Mike LeRoy. Y todas ellas están dobladas al castellano, tanto los subtítulos como los diálogos hablados. En este apartado, *Shadow Man* es fantástico. Parece casi que estás viendo una película.



Nettie, la simpática mujer que te incrustó una máscara en el pecho.

Tu aspecto no es muy sano, pero, ¿qué quieres? Estás muerto.

Este hombre está peor que tú, y su acento es un poco raro.

PUNTOS

GRAFICOS: 12345

Con medio cuadro por segundo, no te enteras de nada.

SONIDO: 12345

Nada que no tenga cualquier otro juego de hace años.

JUGABILIDAD: 12345

Sólo querrás seguir jugando si te gusta pasarlo mal.

ADICTIVIDAD: 12345

Sólo por ver las secuencias de vídeo traducidas.

Si has oído algo bueno de este juego, se referían a las versiones para PC y N64.

72 POR CIENTO







PRUEBA CON

TOMB RAIDER 2 ❶	Lara y los tigres en extinción	94%
SOUL REAVER ❷	También con dos mundos alternativos	93%
RESIDENT EVIL 2 ❸	Muchos zombies a los que matar	91%

DATOS

- Acclaim
- 7.990 pesetas
- 1 Jugador
- Tarjeta de memoria, Dual Shock/Analógico
- Restricción de edad: A partir de 15 años

Características

Dificultad: media
Traducido: sí
Niveles: más de los que soportaría un ser humano.
Duración: sólo jugarás unos minutos.

SLED STORM

Lo bueno, si es inesperado, dos veces bueno. Y es que la verdad, no esperábamos que este juego fuera tan increíble. Venga empieza a leer, tenemos un montón de cosas que explicarte...

Carreras de motos de nieve, ¿qué te parece? Suena bien, ¿no? La idea, desde luego, es muy buena, pero conlleva algunos problemillas: las motos de nieve (y todas, en general) no tienen freno de mano, por lo que se pierde el siempre atractivo placer de derrapar de los juegos de coches; las motos de nieve tienen freno, pero casi no se utiliza porque apenas se nota el resultado, con lo que se pierde el único posible sustituto del freno de mano... ¿Y entonces qué nos queda? Pues un juego en el que, básicamente, sólo hay que mantener pulsado el acelerador y girar en las curvas.

Si no fuera por *ese pequeño detalle,* todo lo demás es casi perfecto. Los gráficos de *Sled Storm* funcionan en alta resolución, y tanto los escenarios como las motos y los personajes están representados con un nivel de detalle increíble. Además, todos los escenarios tienen varias bifurcaciones y atajos, de manera que la sensación de libertad cuando corres es total, porque casi puedes ir por donde quieras.

Los obstáculos y áreas también están muy bien pensados. Siempre suele haber una ruta «normal», por la que



siempre está clara la dirección a seguir y no hay demasiados peligros. Pero además de este recorrido, hay otros posibles «secretos» que están llenos de peligros, saltos mortales, árboles, hielo, etc. Puedes salirte de la pista en un determinado momento, subir por la ladera nevada de una colina, atravesar una pared de hielo con tu moto y ver que después hay una rampa enorme con la que podrás saltar directo hasta la meta, por ejemplo. Y esto sucede infinidad de veces, de manera que poco importa la posición en la carrera que lleves durante las dos primeras vueltas porque la cosa puede cambiar en cualquier momento. ¡No sabes quién va a ganar hasta el último momento!

Por desgracia, los personajes y las motos están tan sumamente detallados y constan de tantos polígonos, que Electronic Arts ha tenido que reducir el número de corredores simultáneos a cuatro. Es decir: que siempre corres contra tres adversarios controlados por la CPU, en lugar de hacerlo contra siete u ocho como estás acostumbrado a hacer en el resto de juegos de carreras. Sin embargo, no creas que por sólo tener tres adversarios la cosa está chupada. ¡Ja! ¡No tienes ni idea de a qué tipos te enfrentas! Son terriblemente listos, y muy «humanos». Cometen fallos, se pelean entre sí, se vengan de ti

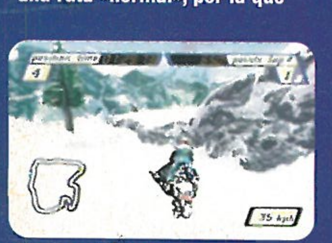


cuando les has dado un golpe, se saben algunos atajos... Es casi como competir contra jugadores humanos.

Aunque, para tener la sensación de que compites con jugadores humanos, nada como competir de verdad con jugadores humanos, ¿no? ¡Pues estás de suerte! Porque *Sled Storm,* como *CTR, Speed Freaks* y cada vez más y más juegos, te permite usar un MultiTap para entrar en el modo para cuatro jugadores simultáneos. La pantalla partida por cuatro funciona a las mil maravillas, ya que, si bien el motor gráfico es muy potente, se han eliminado algunos detalles para acelerar el funcionamiento de los gráficos. Los personajes y las motos están compuestos por menos polígonos (algo que no podrás notar, debido al tamaño del cuarto de pantalla), la resolución es baja en lugar de alta (tampoco lo notarás, dado el tamaño), no aparecen algunos detalles (la nieve que cae, algunos elementos decorativos del escenario) y se reduce levemente el flujo de cuadros por segundo. ¡No, no, atención: no estamos diciendo que los cuadros por segundo sean insuficientes en el modo para cuatro jugadores! Simplemente, no son tantos; pero aun así resultan más que suficientes. Quizá se pierde un poco de sensación de velocidad, nada más. Una pasada.

Electronic Arts se ha tomado muchas molestias para que el juego funcione lo mejor posible, y el esfuerzo ha dado resultado. Tanto si juegas solo como si lo haces con uno, dos o tres amigos, no acabarás de creerte que tu PSX tiene sólo 32 bits. ¿Qué será capaz de hacer entonces la PlayStation2? Qué miedo...

El control de las motos es mucho más que suave, ¡es sedoso! De verdad tienes la sensación de que estás conduciendo una máquina de 300 kilos por un circuito de



Algunos saltos son peligrosos, y pueden hacerte volcar.



120 puntos no están del todo mal.



Es una pena, pero no puedes talar el árbol que te corta el paso.



La animación de los personajes es muy realista.



¡Al romper los indicadores de dirección también obtienes puntos!





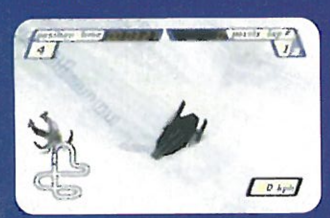




resbaladiza nieve. Resulta aún más realista que un circuito alpino en *Colin McRae Rally*, es alucinante. Y la compatibilidad del juego con el Dual Shock es total: cada bote (son casi constantes), cada golpe (también), cada salto (también) y cada choque con un adversario (también) se harán notar en tus manos con un realismo total. Es más, cuando has tenido un accidente y la moto ha volcado, la CPU te sitúa en medio de la pista de nuevo y tu personaje arranca la moto de nuevo para



En este circuito las curvas son muy cerradas.



Qué caída más tonta nada más empezar...

seguir corriendo. Pues bien: mientras tu piloto tira con fuerza de la cuerda del motor para hacerlo arrancar, ¡tú sientes en tus manos la vibración de los pistones! Brrrr, brrrrrr, brrrrr, ¡BRRRUUUUUMMM! Genial.

Hay un montón de circuitos, aunque al principio sólo tienes acceso a ocho. Cuatro de ellos son lo que podríamos llamar «circuitos de trial nevado» y otros cuatro son «circuitos cerrados». En los primeros hay atajos, bifurcaciones, animales, árboles, libertad de movimiento y demás; mientras que en los cerrados sólo hay curvas y saltos a lo largo de un solo camino a seguir. En ambos tipos de circuito tienes que adelantar a los demás para situarte en la primera posición, pero en los circuitos cerrados es más fácil hacer acrobacias para obtener puntos y en los otros es más fácil encontrar cosas que destrozar. ¿Cómo? ¿Que si se pueden hacer acrobacias? ¡Por supuesto! Es como un *Cool Boarders* con motos de nieve: los botones laterales, combinados con las direcciones de la cruceta, te permiten hacer acrobacias en el aire para ganar puntos.

También te otorgan puntos los destrozos que hagas en el escenario: romper carteles de señalización, destrozar paredes de hielo, cargarte vallas de madera... ¡y atropellar animales! ¡Cómo mola! Si pillas a un conejito que pasea felizmente por el bosque, obtienes 8000 puntos (una suma considerable, dado que casi ninguna acrobacia da más de mil puntos). Sí, un poco bestia, ya lo sabemos. Pero, por si algún ecologista aburrido o algún supuesto defensor de niños tiene ganas de meterse donde no le llaman, que quede claro: *ningún conejito muere, vuelven a estar vivos en la vuelta siguiente.* ¿Todos tranquilos? ¿Nadie va a denunciarnos por incitar a la caza, captura y tortura de animales en peligro de extinción? Perfecto.

En resumen, *Sled Storm* es una pasada de juego, aunque no te lo recomendamos si no tienes un MultiTap, porque el modo multijugador es lo más divertido. El sistema de control es tan simple, que no puedes sentirte «enganchado» al juego durante más de dos horas, es una pena. ¡Pero mola cantidad!



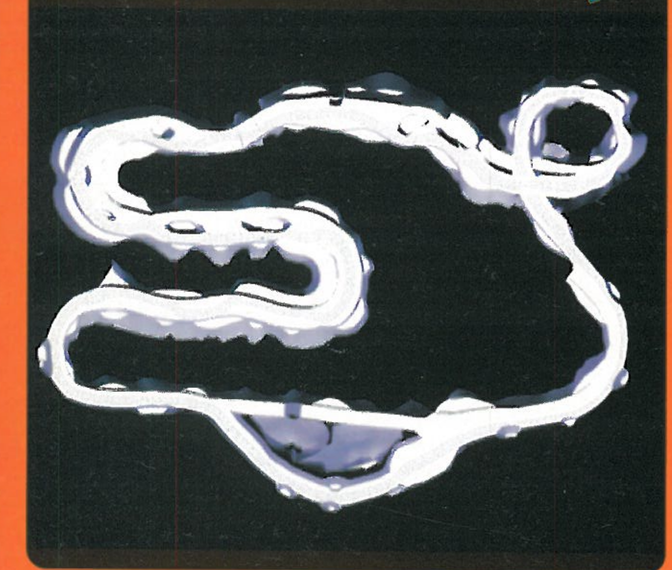








Atajos por todas partes





¡Aléjate de tus adversarios cuanto puedas!

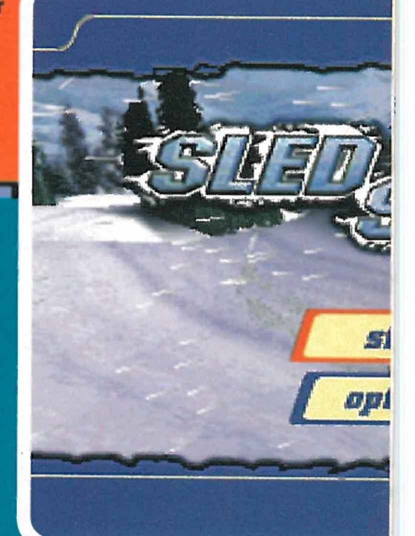


Deja que ellos vayan por debajo y verás cómo enseguida te pones en cabeza.



Sube por las escaleras de este chalet para acortar un buen trecho.

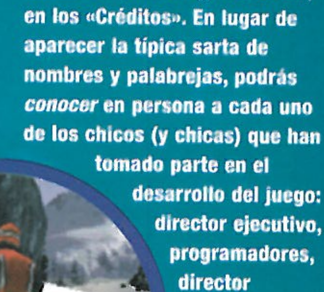
Si en algún momento ves que vas el cuarto en la carrera, no lo dudes: busca un atajo. En la primera curva que veas, en lugar de seguir el sendero, salte por un lado y busca una forma de atajar: sube por un tronco inclinado para después caer en el tejado de una casa y saltar desde allí a un lago helado, por ejemplo. Las posibilidades son muchas, créenos. Si eres observador, no te costará encontrar un atajo de vez en cuando para ponerte en cabeza.



Menuda pandilla de locos...



El conejito clamando venganza.



No nos habíamos reído tanto desde que nuestra directora cambió de peinado. Cuando pruebes *Sled Storm*, antes siquiera de jugar, entra en el menú de opciones y, desde allí, en los «Créditos». En lugar de aparecer la típica sarta de nombres y palabrejas, podrás *conocer* en persona a cada uno de los chicos (y chicas) que han tomado parte en el desarrollo del juego: director ejecutivo, programadores, director adjunto, testers... Un montón de muchachos y muchachas muy jóvenes y simpáticos. Pero lo mejor no es lo que son, sino su forma de presentarse: sobre una moto de nieve de feria, haciendo tonterías, con el juego de fondo. ¡Una de las chicas lleva una capucha y una espada de *La Guerra de las Galaxias*! Aunque nuestro preferido es uno de los testers, a quien su osito de peluche le tira de la moto...



¿Darth Vader en una moto de nieve?



Un poco de surf helado.





¡Esto sí que es un menú!

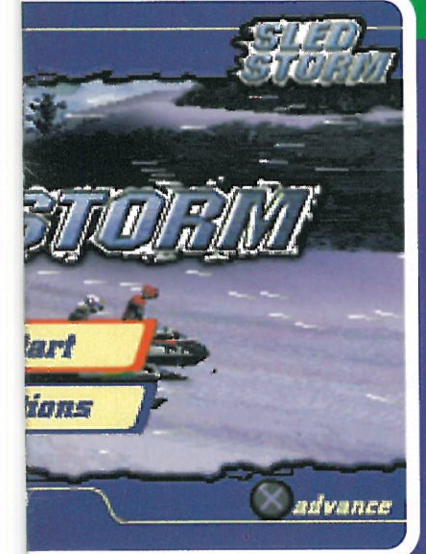

Toma nota de los saltos.


Aún con tantos datos en pantalla, puedes ver el vídeo de fondo.



Durante el menú de selección de modo de juego, personaje, circuito, etc., de fondo tienes una demo de *Sled Storm* en lugar del típico y aburrido fondo. Así, al mismo tiempo que eliges, te entretienes viendo cómo funciona el juego, que es una verdadera pasada. En los replays verás que hay momentos en los que lo que hay en la pantalla parece más una carrera de motos de nieve de verdad que un juego de PlayStation.


La intro es alucinante.



Música




Hay siete canciones para escoger durante el loading.

EA siempre se toma muy en serio eso de la música de moda, y por eso *Sled Storm* exhibe una banda sonora alucinante. Quizá te suene, al menos, la primera canción del juego (la de la intro y la del primer circuito), perteneciente también a la banda sonora de la película *Matrix*. De todas maneras, si una canción te gusta más que las demás, durante el *loading* de cada nivel podrás elegir la que quieras para que suene en el transcurso de la carrera. Así no te aburres esperando en los tiempos de carga. ¡Una idea estupenda!


¡Mueve los brazos! ¡Marcha, marcha!



Max Truco

Para girar rápidamente, inclinando el cuerpo para desviar el peso, utiliza los botones de dirección junto con R1 y L1.

DATOS






- Electronic Arts
- 7.995 pesetas
- 1-4 Jugadores
- Tarjeta de memoria, Dual Shock/Analógico MultiTap
- Sin restricción de edad

Características

Personajes: 6 iniciales
Circuitos: 7 iniciales
Duración: con MultiTap, meses.

PUNTOS

GRAFICOS: 12345
Fantásticos, incluso con la pantalla partida.

JUGABILIDAD: 12345
El triple si tienes MultiTap.

SONIDO: 12345
Una banda sonora de lujo y sonidos casi reales.

ADICTIVIDAD: 12345
El sistema de control es demasiado simple...

Sled Storm cuenta con un montón de buenas ideas, pero... le falta algo. Le falta «chispa».


91 POR CIENTO

PRUEBA CON: ❶ COOL BOARDERS3_ *Parecido, pero con una tabla 91%* ❷ TONY HAWK'S PRO SKATER_ *Con una tabla con ruedas 92%*

TONY HAWK'S PR

El primer simulador de *skateboard* para PlayStation no es lo que parecía... ¿Por qué siempre nos engañan?

Con *Tony Hawk's Pro Skater* nos ha sucedido lo mismo que con *Gran Turismo* hace ya años: que la beta que probamos del juego era mucho mejor que el juego final. ¿Por qué? ¿Cómo es posible que algo que no está terminado funcione mejor que el producto final que sale a la venta? Eso es algo que no entenderemos jamás, pero es así. La versión beta (una demo con uno de los niveles del juego completo) funcionaba con una suavidad alucinante, era mucho más difícil y ofrecía una sensación de velocidad superior. Es la misma demo que regalaba el mes pasado nuestra prima *PlayStation Magazine*, por si alguien tiene el placer de probarla. Si no te compraste esa revista, deberías hacerlo, porque perderse esa demo es casi como perderse todo el juego. ¡Era fantásticaaaa! En cambio el título final...

Pero no nos entiendas mal: *Tony Hawk's Pro Skater* es una pasada, un juegazo, un título maravilloso. Lo que sucede es que, comparado con la demo, funciona mucho peor. Los cuadros por segundo son muchos menos: justo los suficientes para que sepas lo que estás haciendo, pero no los suficientes para sentir vértigo cuando vas a todo trapo. El control en el juego completo es mucho más sencillo (los mismos botones para hacer las mismas cosas, pero ahora son más fáciles de hacer). Y la animación del personaje resultaba más creíble en la demo que en el juego final. Esto es injusto.

¿Cómo podríamos explicar algo tan extraño? Pues suponemos que el problema está en las buenas intenciones de los desarrolladores, que han intentado ofrecernos más de lo que la consola podía darnos: los niveles más grandes que hemos visto jamás en un juego de deportes; la variedad de movimientos más grande que hemos visto jamás en un juego de deportes; y los escenarios más interactivos que hemos visto jamás en un juego de deportes. Todas esas «maravillas» hacen que la consola tenga que mover muchos más polígonos que en un juego normal, y al tener que trabajar más, se pierden cuadros por segundo. Nada de esto habría pasado si todos los niveles fuesen tan pequeños como el de la demo que probamos hace unos meses...



Lo peor de todo esto es que, como la consola ya tiene que mover tantas cosas (y tan grandes), no le queda potencia para nada más. Neversoft, la compañía desarrolladora, no ha podido incluir personajes controlados por la CPU porque entonces los cuadros por segundo se habrían reducido aún más. En todos los modos de juego estás solo, compites contra ti mismo. Bueno, menos en el de pantalla partida, en el que podrás hacer piruetas junto con un amigo. ¡Pero nosotros queríamos patinadores controlados por la consola! No es justo... En fin, qué se le va a hacer.



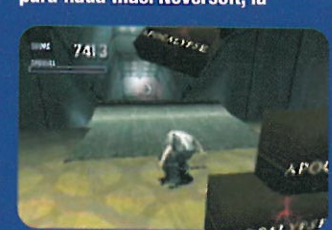
No esquives la mesa: salta sobre ella para obtener una cinta.



Los monopatines son preciosos.



Los coches pueden atropellarte.



¿No te suena el nombre de esas cajas? ¡Apocalypse!

Recoge esas cintas

En el modo Career tendrás que desbloquear circuitos consiguiendo cintas de vídeo. Cada circuito necesita para ser desbloqueado un determinado número de cintas o medallas, y en cada circuito hay entre cinco y siete cintas de vídeo. Una vez que hayas desbloqueado y salvado los circuitos, podrás utilizarlos en los demás modos de juego.

DOWNTOWN TAPE CHALLENGES
15,000 POINTS
BREAK 5 NO SKATING SIGNS
GET S-K-A-T-E
HIDDEN TAPE
30,000 POINTS
LOADING...

Al principio de cada circuito se especifican los requisitos para conseguir las cintas.



Las cintas de vídeo suelen estar en lugares altos y difíciles de alcanzar.

Dos tablas

Si tienes la necesidad sobrenatural de competir con alguien porque no soportas jugar solo ni un minuto más, puedes llamar a tu hermana pequeña y convencerla de que simplemente sujete el otro mando en el modo de dos jugadores. Cuando consigas convencerla, dedícate a perseguirla por los enormes escenarios del juego para golpearla en la cabeza con la tabla. Su Dual Shock vibrará tanto, que acabará llorando aterrorizada... ¿O será ella quien te atice a ti? Da igual, te lo pasarás bien.



Escoge al personaje más rápido para alcanzar con facilidad a tu adversario.



¡Ahora es el momento! No da puntos empujar al otro, pero mola.



Mantén X pulsado y suéltalo para saltar sobre el otro jugador justo antes de alcanzarle...



O SKATER

ORO

En el centro comercial

Una de las ventajas de *Tony Hawk's Pro Skater* es que te permite hacer en un centro comercial todas esas cosas que siempre quieres hacer y tu madre no te deja: romper cristales, estamparte en los escaparates de las tiendas, subir por las escaleras mecánicas que son para bajar, tirarte en el agua del estanque de la entrada, deslizarte por la barandilla de las escaleras... ¡Qué de cosas te has estado perdiendo por culpa de tu madre!

Cuando acabes con esto, cárgate todas las mesas del bar de la izquierda...



¡Subir las escaleras mecánicas que son para bajar, nuestro deporte preferido!



El agua te frenará un poco el monopatín, pero da igual. No hay prisa.

En el suelo

—«¡Mamá: sale sangre!»
—«Calla, niño, o te doy otro hachazo...»

Tony Hawk's Pro Skater es un poco bestia con esto de los golpes. Cuando probamos la demo del juego, hace unos meses, nos dolían un poco los espaldarazos que se pegaba el pobre personaje en el cráter cuando caía mal, pero es que ahora... ¡Sale sangre! ¡Aaaarrrrggghhhh! Esto nos recuerda aquel día en que preguntamos a la directora si nos iba a subir el sueldo...



¡Acabarás poniendo todo el escenario perdido de sangre pixelosa!



Si te la pegas al caer, todos los puntos de tu anterior movimiento se caen contigo.

PUNTOS

GRAFICOS: 12345
Muy buenos, pero faltan cuadros por segundo.

SONIDO: 12345
La música es insuperable, aunque hay pocos sonidos.

JUGABILIDAD: 12345
Infinidad de movimientos posibles.

ADICTIVIDAD: 12345
Absoluta, si no te importa jugar contra ti mismo.

Tony Hawk's Pro Skater ***nos ha decepcionado. Es maravilloso, aunque podría haber sido mucho mejor.***



PRUEBA CON

COOL BOARDERS 3 ❶	Parecido, pero sin ruedas	91%
COOL BOARDERS 2 ❷	No tan bueno, pero más suave	90%

DATOS

- Proein
- 8.990 pesetas
- 1-2 Jugadores
-  Tarjeta de memoria, Dual Shock/Analógico
- Sin restricción de edad

Características

Personajes: 10
Tablas: 8 por personaje
Duración: 1 mes



MAX RESPONDE

DIVERTIDO

LOCO

Captura de movimiento

1 Este tipo tiene un aspecto realmente ridículo. La camiseta de tirantes, los calcetines negros y las mayas... No muy a la moda, que digamos. ¡Pero viste tan cómico atuendo en nombre de la captura de movimientos!

2 El hombre del jersey rojo hace que nuestro amigo ejecute todo tipo de arriesgadas piruetas mientras unas cámaras especiales captan las bolas reflectoras que lleva pegadas por todo el cuerpo.

3 Las cámaras envían la imagen de las pequeñas bolas al ordenador. A continuación, hay que unir las diversas bolas y crear los miembros corporales del personaje hasta conseguir una figura que se mueva de forma realista. ¡Métela dentro de un juego y ya tienes un pedazo de personaje!



«PERSONAJES

Seguimos con nuestra sana costumbre de explicarte todo aquello que siempre quisiste saber sobre PlayStation y nunca te habías atrevido a preguntar. Este mes te hablamos de los personajes. ¿Por qué están ahí y qué hace que un personaje sea bueno? ¡Ajá!

En esto de los videojuegos, de lo que realmente se trata es de que abandones tu rutinaria existencia de «a las nueve a la cama y por la mañana al cole» y te embarques en un intenso y extraordinario viaje de fantasía. Los creadores de videojuegos nos brindan la oportunidad de vernos reflejados en sus aventuras y de hacerlas nuestras gracias a los personajes, esas figurillas de ficción dispuestas a representar nuestro papel dentro del juego. Está bien, ¿eh?

En *Tomb Raider* somos Lara Croft. Ella hace lo que a nosotros se nos antoja hasta tal punto que casi nos parece convertirnos en la propia señorita. Bueno, más o menos... Algo parecido pasa con el pequeño Croc, es casi una extensión de nuestras personalidades.

Tiene que ser una tarea complicadísima, ¿verdad? Pues sí, crear un personaje con el que podamos interaccionar y con el que nos identifiquemos plenamente es más difícil que matar a un tiburón con un palillo. Uno de esos trabajos que es mejor dejar en manos de expertos.

Hay que tener carisma

Todos conocemos y queremos a Crash Bandicoot, pero ¿quién se acuerda de Roscoe McQueen? ¿O de Rascal? El diseño del personaje es esencial. Una cara un tanto bobalicona o la visera de la gorra demasiado ladeada son factores que pueden marcar la diferencia entre un personaje con personalidad y un mentecato.

Es asombroso pensar que los creadores de *Tomb Raider* no decidieron que la protagonista del juego fuese una mujer hasta que el proceso creativo estaba muy avanzado. Temían que ningún jugador quisiese ser una chica, no se había hecho nunca antes y representaba un riesgo considerable. Pero funcionó. ¿Será quizá porque nos gusta ver el trasero de una chica mientras jugamos con nuestra consola? Quién sabe, pero Lara ha cambiado la cara (y el trasero) de los personajes de videojuegos para siempre.

Una vez has diseñado el físico y has grabado una voz estrafalaria para tu personaje, ya puedes empezar a pensar en darle vida.

Animación manual

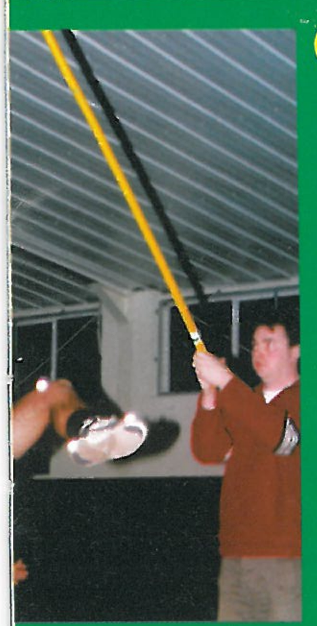
Los movimientos de los personajes pueden estar diseñados por la mano (con ayuda del cerebro y de los ojos, naturalmente) de un diseñador. Puede que el personaje sea alguna vivaracha criatura (como, por ejemplo, Rayman), o puede que sea un objeto inanimado (como las naves de un *shoot 'em up*). Dibujando y fotografiando diferentes secuencias de movimiento que se introducirán en el ordenador, es posible conseguir que los personajes ejecuten esos mismos movimientos tantas veces como el programa lo requiera.

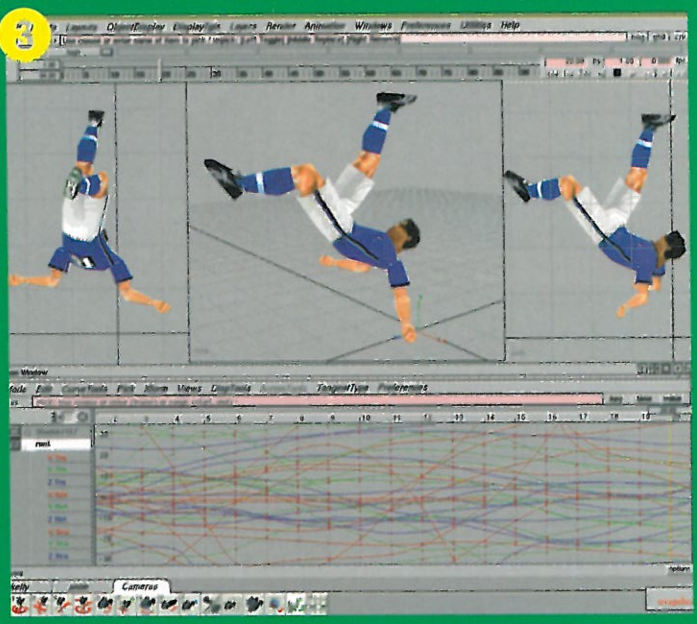
Captura de movimientos

Este método graba los movimientos de objetos reales (generalmente personas) y permite que sean usados en un juego. Ni que decir tiene que esto hace que la imagen que ves en la pantalla parezca más real.

El sistema precisa de seis cámaras infrarrojas especiales y un montón de bolitas de luz reflectante. Sí, va en serio, las cámaras sólo pueden captar estas bolas. Si las colocas en las articulaciones de un actor y le







Animación Manual



En ocasiones es más fácil animar un personaje a mano. Empieza por dibujar la criatura que prefieras y después saca un esqueleto de ella escaneando los puntos en el ordenador. ¡Une los diferentes puntos para dar vida a tu creación!

S ANIMADOS»

haces ejecutar las piruetas que sean necesarias, las cámaras captan la luz de las bolas, y éstas imágenes recogidas por las seis cámaras pueden ser utilizadas para componer los movimientos de un personaje del juego.

Una vez grabadas, el ordenador «une los puntos», dibuja extremidades entre las articulaciones de, por ejemplo, el codo y la muñeca, y crea una figura a base de líneas que se mueve igual que el actor. Una vez ya tienes toda esta información, simplemente tienes que transferir estos movimientos a tu personaje; colocas el brazo creado por ordenador donde estaba el brazo de verdad, haces lo propio con la pierna, la cabeza... ¡Y ya está! ¡Ya tienes un personaje irreal pero realista!

El uso más común que se le da a este proceso de animación es el de diseño de jugadores de fútbol y de juegos deportivos en general. Y como no podía ser de otra forma, los personajes de *Tekken 3* ejecutan los movimientos de auténticos expertos japoneses en artes marciales.

Personajes Reales

Por supuesto, no todo tiene que ser creado desde cero. Tu PlayStation dispone de un maravilloso sistema de reproducción de vídeo que ha permitido a los fabricantes introducir personajes de carne y hueso en sus juegos.

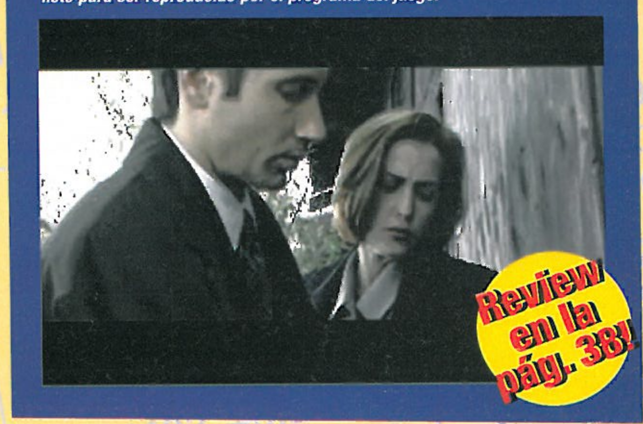
Y si no, fíjate por ejemplo en el inminente lanzamiento de *Expediente X*. Este título nos ofrece una película hecha por los protagonistas de la serie de televisión que interpretan un guión escrito exclusivamente para el juego. A medida que juegas aparecen los distintos fragmentos de película y ¡tú puedes influir en el desarrollo de la acción!

El único inconveniente de este tipo de formato, conocido como «película interactiva», es que nunca hay un número suficiente de secuencias diferentes para que llegues a sentirte realmente en el control total de la situación. Además, como en las películas, el argumento es demasiado lineal, es decir, tiene una introducción, un nudo y un desenlace, y normalmente es demasiado corto, por lo que puedes ir de principio a fin de una tirada.

Personajes de carne y hueso



Estos chicos ni han sido dibujados, ni se ha utilizado la técnica de la captura de movimientos para su creación. Viven, respiran, son reales: son los mismísimos actores que ves en la tele, y se han filmado exactamente igual que si estuvieran rodando la serie o la película Expediente X. *Sólo hay que digitalizar las secuencias y grabarlas en un CD de PlayStation listo para ser reproducido por el programa del juego.*



Review en la pág. 38!

Max te receta

¿Quieres ver en acción a los mejores personajes? Prueba con estos juegos:

Tomb Raider: *Lara Croft: La reina de los videojuegos. Una figura inconfundible y bien diseñada que, gracias a la animación manual, también se mueve como los ángeles.*

Metal Gear Solid: *Solid Snake: Quizá el más guay de todos los personajes de juegos PlayStation. Sus numerosas habilidades demuestran lo bueno de su animación.*

Crash Bandicoot: *Crash: No hay más que verle la cara. Una estupenda animación manual ha dado carisma a este personaje. ¡Los movimientos de Crash cuando está en apuros son geniales!*

¿También quieres ver los personajes menos convincentes? Tú mismo...

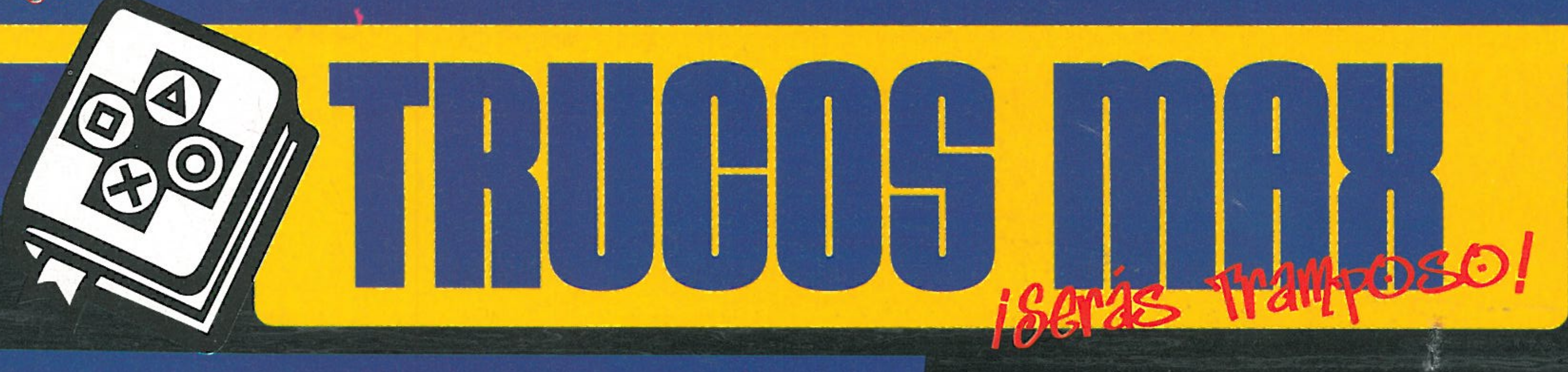
Roscoe McQueen *Estrella del juego de parecido título. Un juego mediocre y un personaje de aspecto francamente estúpido. Un pedazo de tupé rubio además de un evidente problema de sobrepreso. No hay secuela.*

Rascal *A pesar de haber sido diseñado por el taller creativo de Jim Henson (un mal día lo tiene cualquiera) Rascal es pésimo. Corre como si estuviera dentro de un plato de sopa.*

Fargus *De Pandemonium. Quizá sea el personaje más aburrido, más exagerado y más repelente de todos los tiempos. Sería más divertido acabar con la molesta plebe que intenta terminar el juego.*

El mes que viene, Max te fascinará con toda la verdad sobre: Las imágenes renderizadas





¿Cuántas veces habrás estado a punto de tirar el pad por la ventana? ¿Cuántas veces habrás perdido los estribos porque eras incapaz de pasar de nivel? Ahora tienes a todo un equipo de redacción trabajando para ti.

ABE'S EXODDUS

Encuentra los Mudokons escondidos
Fíjate en las botellas de Soulstorm Brew que encontrarás en tu camino. Cada botella marca un área secreta que debes buscar, si las encuentras podrás salvar a unos 300 Mudokons.

Todas las secuencias de vídeo
En la pantalla de menú principal pulsa R1 e introduce: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha.

Selección de nivel
En la pantalla de menú principal, mantén apretado R1 mientras pulsas: Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha.

Pasar de nivel
Mientras estés jugando mantén pulsado R1 e introduce Círculo, Círculo, X, X, Cuadrado, Cuadrado.

Este truco te llevará a la siguiente sección importante del juego (casi al siguiente nivel). Las buenas noticias son que puedes utilizar este truco siempre que quieras para sortear partes difíciles del juego.

ABE'S ODDYSEE

Selección de nivel
En la pantalla de menú principal, mantén pulsado R1 mientras introduces: Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda.

Todas las secuencias de vídeo
De nuevo, en el menú principal y sin soltar R1 introduce Arriba, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Derecha, Izquierda, Arriba, Derecha.

Evita los códigos
Mientras estás jugando y sin soltar R1 pulsa: Triángulo, Arriba, Círculo, Izquierda, X, Abajo, Cuadrado, Derecha.

AKUJI THE HEARTLESS

Modo Debug
Pausa el juego, mantén pulsado L2 o R2 y pulsa Izquierda, Arriba, Arriba, Triángulo, Derecha, Cuadrado, Izquierda, Triángulo, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha.

Invencibilidad
Pausa el juego, mantén pulsado L2 o R2 y pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Triángulo, X, Arriba, Círculo, Izquierda.

Hechizos ilimitados
Pausa el juego y mantén pulsado L2 o R2 e introduce: Izquierda, Triángulo, Izquierda, Izquierda, Círculo, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo.

ALIEN TRILOGY

Súper Truco
Para conseguir armas infinitas, salud y acceder a todos los niveles introduce este código: 1GOTP1NK8C1DBOOTSON

Para elegir nivel
En la pantalla de códigos introduce GOLVL, y el número del nivel al que quieras acceder.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Durante el juego, introduce los siguientes códigos para conseguir la opción deseada:

Repuesto de sangre
Arriba, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda.

Todas las magias
Derecha, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda.

Todas las secuencias de vídeo
Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda

BLOODY ROAR 2

Lucha como Gado
Completa el juego con el personaje de tu elección en el modo Arcade.

Lucha como Shen Long
Vence a Shen Long en el escenario especial. Esto desbloqueará el Final Uno en el menú de Películas e Imágenes.

Opción de vestuario
Completa con éxito el modo arcade para acceder a la opción de vestuario, al modo cabezones y para recuperar velocidad.

Elige modelo
Completa con éxito el juego con cualquier personaje en el modo Story.

Vestuario extra
Completa con éxito el juego con todos los personajes en el modo Arcade. Pulsa Start en la pantalla de selección de personaje para elegir un cuarto traje.

BOMBERMAN WORLD

Códigos especiales
Bonificación nivel Versus: 5656
Bonificación nivel battle: 4989
Modalidad Battle Royal: 1616
Modo Maniac: 4622

BOMBERMAN FANTASY RACE

Posiciones guardadas extra
Selecciona la opción «New System Data», a continuación pulsa L1 + R1 + L2 + R2 + SELECT + START y sin soltar pulsa ◎ para incrementar el numero de posiciones guardadas a 50.

Carreras espejo
Termina en primera posición en todas las pistas. A continuación pulsa → en la pantalla de selección de pista.

Sonido de pisadas
Completa todas las carreras espejo, a continuación pulsa SELECT en la pantalla de inicio.

Ver secuencia de vídeo final
Completa todas las carreras espejo, a continuación pulsa SELECT en la pantalla de inicio.

Dinero extra
Guarda el juego dos veces en diferentes tarjetas. Entra en el banco y utiliza la función de transferencia de dinero. Traspasa el dinero de una tarjeta a otra para conseguir el doble.

Animales extra
Compra cinco canguros y cinco dinosaurios. El canguro blanco y el dinosaurio blanco estarán disponibles.

BUGS BUNNY: PERDIDO EN EL TIEMPO

Cuando te encuentres en el selector de tiempo o en el selector de nivel de una era, introduce los siguientes códigos mientras mantienes pulsado L1 y L2:

TODOS LOS NIVELES
X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado.
TODAS LAS ZANAHORIAS
X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo.
TODAS LAS HABILIDADES
X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado.
MÁXIMO DE ENERGÍA
X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Cuadrado, Círculo, Círculo.
CONSIGUE UNA LLAVE
X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Círculo, Cuadrado, Cuadrado.
MUERTE
X, Cuadrado, R2, L1, Círculo, X, Círculo, Círculo, Círculo.

BUST-A-MOVE

Niveles modificados
Para tener acceso a los niveles modificados introduce R1, Arriba, L2, Abajo en la pantalla de selección del juego. El modo Story tendrá ahora otra opción con el nombre: «Another World» (Otro Mundo). Éste contiene los niveles secretos.

Créditos extra
Ve al menú de Opciones y selecciona Credit. Pulsa Izquierda, Derecha, R1, R2, L2, L1, Arriba, Abajo. Ahora pulsa X repetidamente para incrementar los créditos.

Selección de personaje
Inicia un puzzle. Cuando aparezca el mapa del escenario pulsa Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo. Entonces pulsa los cuatro botones laterales y aparecerá una pantalla de selección de jugador. Escoge a tu personaje pulsando X, Bub seguirá en el mapa de la pantalla al tiempo que aparecerá tu nuevo personaje. ¡Menuda selección de trucos!

BUST-A-MOVE 4

Códigos de nivel

1-1: 8010	4-1: 0627
1-2: 1180	4-2: 8808
1-3: 8086	4-3: 3674
1-4: 2919	4-4: 4891
1-5: 1021	4-5: 0605
2-1: 0127	5-1: 0730
2-2: 1220	5-2: 2151
2-3: 1018	5-3: 3562
2-4: 0804	5-4: 3812
2-5: 0714	5-5: 2203
3-1: 1027	
3-2: 2413	
3-3: 3009	
3-4: 6502	
3-5: 6809	

Personajes Extra
En la pantalla de inicio introduce los siguientes códigos para desbloquear los seis personajes extra. Vale la pena hacerlo, ¿a qué estás esperando?
Introduce: Derecha, Derecha, Triángulo, Izquierda, Izquierda.

Opción Tarot
En la pantalla de inicio introduce los siguientes códigos para desbloquear la opción de lectura del Tarot (amor) en la pantalla de opciones de la Tarjeta de memoria.
¿Qué consigues con esto? ¡Descúbrelo!
Introduce: Arriba, Triángulo, Abajo, Triángulo, Arriba.

Demo hablada
En la pantalla de inicio introduce los siguientes códigos para desbloquear la demo hablada en la pantalla de opciones de la lectura del Tarot. Mantén pulsado CUADRADO, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, CUADRADO, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, suelta CUADRADO.

Otro mundo
En la pantalla de inicio introduce los siguientes códigos para desbloquear otro mundo. Cuando empieces en el Modo Puzzle tendrás toda una nueva colección de puzzles.
Introduce: Triángulo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Triángulo.

BUST-A-GROOVE

Demostración de baile
Completa el juego en modo fácil.

Juega como Capoeira
Completa el juego en modo normal.

Juega como Robo-Z
Completa el juego en modo difícil.

Juega como Burger Dog
Completa el juego en los modos de dificultad normal y difícil. Después elige a Hamm y termina el juego de nuevo en el modo de dificultad normal.

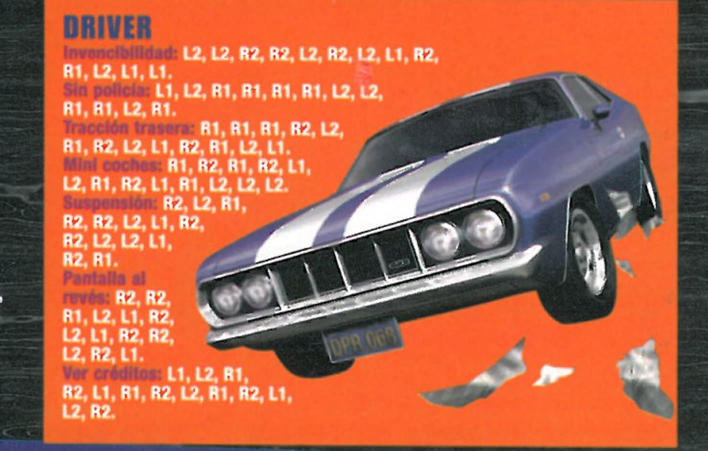
Juega como Columbo
Termina el juego en los modos de dificultad Normal y Difícil. Selecciona como personaje a Shorty y completa el juego en el modo de dificultad Normal de nuevo.

Personajes extra
Mantén pulsado SELECT y pulsa Círculo para seleccionar a tu personaje.

Pasar de nivel
Completa el juego una vez con cualquier personaje. Empieza otra partida en el modo para un jugador y pulsa L2 y SELECT. Cuando oigas una melodía salta al siguiente nivel.

CIRCUIT BREAKERS

Todas las pistas
Pausa el juego y ve a la pantalla de opciones. Ve a la opción sonido y selecciona «FX Volume». Ahora pulsa L1+L2. El juego aparecerá ahora 400% completo y podrás acceder a todas las pistas.



DRIVER

Invencibilidad: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.
Sin policía: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L2, R1.
Tracción trasera: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.
Mini coches: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.
Suspensión: R2, L2, R1, R2, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.
Pantalla al revés: R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.
Ver créditos: L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R2.



Carreras nocturnas
En la pantalla de selección de circuito, pulsa todos los botones laterales hasta que aparezca tu coche con un faro. Ahora puedes competir en cualquier circuito de noche.

CIVILIZATION 2

Más dinero
Introduce _CasH como si fuera el nombre de un pueblo. Nota: Debes mantener pulsado R1 cuando introduzcas la letra «H» al final del nombre.

COOL BOARDERS 3

Todas las pistas
Selecciona modo Tournament e introduce WONITALL como si fuera tu nombre.

Todos los personajes
Selecciona el modo Tournament e introduce OPEN_EM como si fuera tu nombre. Indicación: " " indica un espacio.

Modo cabezones
Selecciona el modo Tournament e introduce BIGHEADS como si fuera tu nombre.

Ver la fecha de programación del juego
Pulsa L1+L2+R1+R2 en el menú donde aparecen las opciones de juego: un jugador o multijugador a pantalla partida.

Juega como Burg
Desactiva todos los jugadores, paneles y pistas. A continuación, termina el primero con más de 3.400 puntos en modo simple.

COLIN MCRAE RALLY

Introduce como tu nombre los siguientes códigos para obtener el efecto deseado:
BACKSEAT - El copiloto toma el volante.
PEASOUPER - Niebla en todas las pistas.
BUTTONBASH - Pulsa X y Círculo alternativamente para acelerar.
DIRECTORCUT - Te permite editar tus *replays*.
KITCAR - Edición personalizada del coche de rallies.
TROLLY - Tracción a las cuatro ruedas.
FORKLIFT - Tracción trasera.
HELIUMNICK - Copiloto con voz de pito.
MOREOOMPH - Modo turbo.
BLANCMANGE - Coche verde que tiembla.

COLONY WARS

Introduce los siguientes *passwords* para conseguir el efecto deseado:
Commander*Jeffer - Selección completa de niveles y misiones.
Tranquillex - Los láseres no se recalientan.
Memo*X33RTY- Infinitas armas secundarias.
Hestas*Retort - Energía infinita.
All*cheats*off - Desactiva todos los trucos.

COLONY WARS: VENGEANCE

Introduce las siguientes *passwords* en la pantalla de códigos.
Vampire - Invencibilidad.
Tornado - Todas las armas.
Dark Angel - Evita el recalentamiento de las armas.
Chimera - Infinitas armas secundarias.
Avalanche - Dinero ilimitado.
Thunderchild - Todas las naves.
Demon - Selección de nivel.
Blizzard - Súper Truco.
Stromlord - Desactiva todos los trucos.

COMMAND AND CONQUER: RETALIATION

Misiones hormiga
Cuando hayas terminado el juego con cualquiera de los dos bandos puedes jugar en Inglaterra donde encontrarás las misiones Giant Ant.

Modo Truco
Haz clic sobre el botón del menú «Teams» con el botón círculo (si utilizas el ratón con el botón derecho). Mueve el puntero sobre los iconos correspondientes en la barra de herramientas y pulsa círculo o el botón derecho del ratón sobre cada uno de ellos. ¡No podría ser más simple! ¿Verdad?

Cortina de acero
CUADRADO, X, CÍRCULO, X, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

Mapa completo
TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO, CUADRADO.

Parabomb
X, X, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO.

Dinero
X, X, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, CÍRCULO.

Victoria inmediata
CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, X, X, CUADRADO

Derrota inmediata
CÍRCULO, X, CÍRCULO, CUADRADO, CUADRADO, X.

A-bomb
CÍRCULO, X, CÍRCULO, CÍRCULO, X, CUADRADO.

Civiles con nombre
CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Accede al panel lateral y mueve el cursor sobre los iconos de equipo. Pulsa círculo sobre cada uno de los símbolos en los códigos siguientes:
A-Bomb - Círculo, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo.
Victoria inmediata - X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo.
Dinero extra - Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, Círculo.
Aparece el mapa - Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado.

CRASH BANDICOOT

Para acceder a los 32 niveles, las dos llaves y todas las gemas hay que introducir la siguiente contraseña:
Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X.

EVERYBODY'S GOLF

Para acceder a versiones espejo de cualquier torneo selecciona la que quieras jugar en la pantalla de selección de partida y pulsa X mientras mantienes apretado L1 + L2.

Para distraer
Para hacer las cosas más difíciles cuando estés jugando con un amigo, pulsa cualquiera de los cuatro botones principales para provocar un montón de sonidos justo cuando el otro jugador esté listo para lanzar. El canto de un pájaro parece ser particularmente molesto.

Desbloquea todos los jugadores y campos
Para hacer esto debes quitar todas las tarjetas de memoria. A continuación, justo antes de que la pantalla se ponga intermitente y aparezca el logo, en el segundo mando mantén apretado L1 + L2 + R1 + R2, y a continuación, cuando aparezca el logo pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda (mientras continúas apretando los botones laterales). Si lo has hecho correctamente oirás el sonido de un palo golpeando una pelota.



CRASH BANDICOOT 2

Empieza con un escudo
Cuando mueras mantén pulsado Arriba + Círculo. Cuando reaparezcas empezarás con una máscara.

Vidas extra
En la segunda *warp room* salta sobre el oso polar bebé y recibirás 10 vidas extra.

CRASH BANDICOOT 3

Demo de *Spyro The Dragon*
En la pantalla de inicio pulsa: Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado.

Manzanas de los monos
Cuando estés en el nivel de los monos lanzadores de piedras, destruye sus posiciones y podrás saltar sobre los miedosos monos y tomar las manzanas con total tranquilidad.

DEATHTRAP DUNGEON

En la pantalla de menú principal pulsa: L1, R1, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, R1, L1. Entonces ve a la opción de cargar el juego y podrás acceder a todos los niveles.

DESTRUCTION DERBY 2

Ve a la pantalla para escoger circuito, selecciona el modo Championship. Introduce tu nombre como alguno de los siguientes códigos:
Todas las pistas - MACSrPOO
Créditos animados - CREDITZ!
Secuencia de vídeo - ToNyPaRk

F1 '97 (PLATINUM)

Introduce los siguientes códigos como si fueran el nombre de tu conductor:
BILLY BONUS - Cuatro pistas de bonificación.
TOO EASY - Modo fácil en todas las pistas.
BLOOMIN ARD - Modo experto.
SWINGING SIXTIES - Coches de los sesenta (sólo en el modo Arcade).
SWAP SHOP - Nuevos sonidos y música de fondo extra.
LITTLE WEELS - Neumáticos gigantes.
PI MAN - Modo Wipeout.
VIRTUALLY VIRTUAL - Modo carreras virtuales.
ZOOM LENSE - Perspectiva desde un helicóptero.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

Atributos ilimitados
En la pantalla de edición del jugador pulsa L1, L2, X, Cuadrado, X, para conseguir infinitos puntos y situar tus habilidades.

Conseguir mucho dinero
Selecciona personalizar Squad y a continuación, edición de equipo. Escoge tu club favorito y pulsa: Cuadrado, X, Cuadrado, L2, L1. Ahora selecciona el dinero del club e incrementalo todo lo que quieras.

FIFA '99

Equipo Atlanta
Gana la Copa del Mundo como Brasil en el modo de dificultad profesional. Entonces selecciona Custom Cup y elige Equipo Internacional.

Encuentra a Ronaldo
Puedes encontrar a Ronaldo bajo el nombre de Calcio en el equipo del Inter de Milán.

G-POLICE

Invencibilidad
En la pantalla de descripción de la misión mantén pulsados los cuatro botones laterales, Círculo, Triángulo y Cuadrado. Ahora pulsa Izquierda. Verás que no puedes progresar por el nivel en el que te encuentres con este truco activado.

Todas las armas con munición infinita
Haz lo mismo que arriba en la pantalla de «Armas Loadout». De nuevo, no puedes moverte por el nivel con este truco activado.

Misiones secretas
Para conseguir seis misiones extra introduce la palabra PANTALON en la pantalla de códigos. Estas misiones están localizadas en la opción de misiones de entrenamiento.

Otros efectos
Introduce estos códigos en la pantalla de *passwords*.

SUPACAM - Nuevo ángulo de cámara
BENIHILL - Tráfico a alta velocidad
WOOWOO - Luces intermitentes

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Para acceder a todos los trucos listados abajo pausa el juego y selecciona la opción «Salir». Ahora mantén pulsado L2 e introduce el código que quieras.
Vidas Infinitas - Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo.
Invencibilidad - Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha, Izquierda.
Selección de nivel - Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha.
Reinicia el juego y pulsa SELECT. Pulsa Izquierda para acceder a otras partes.
Citas de Gex - Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo.
Reinicia el juego y pulsa SELECT para escuchar una cita.
Discurso de Gex - Abajo, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo.
Reloj - Derecha, Triángulo, Derecha, Izquierda, Derecha, X.
Esto te proporcionará un reloj. Para ver los mejores tiempos pulsa Cuadrado mientras te encuentras en el nivel Media Dimension.

Modo Debug
Introduce el código para la selección de nivel, y cualquier otro código en el nivel Media Dimension. Pulsa SELECT para conseguir el menú Debug.

Mejor final
Introduce este código. A continuación, derrota a Rez para ver el final correspondiente.
R1, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, R2, R2, X, L2, Cuadrado, Cuadrado, R2, Cuadrado, L2, R2, X, L2, Cuadrado, X, R2, Cuadrado, L2, R2, X, Cuadrado.

GEX 3: Deep Cover Gecko

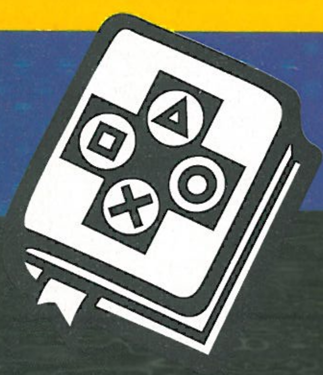
Invencibilidad
Pausa el juego, mantén pulsado L2 al tiempo que introduces: Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Abajo.

Citas de Gex
Pausa el juego, mantén pulsado L2 e introduce: Abajo, Derecha, Izquierda, Círculo, Arriba, Derecha. Reanuda el juego y pulsa Select para que Gex haga algún comentario.

Códigos de las bóvedas
Para introducir las siguientes contraseñas en la pantalla de la bóveda debes jugar en el nivel secreto y recoger cuatro objetos. Los códigos debes introducirlos en la pantalla de la bóveda. Los símbolos los encontrarás en los iconos de la pantalla.

Vida Extra - Triángulo, Círculo, Estrella, Cuadrado, Cuadrado, X.
Diez Vidas - Cuadrado, X, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado.

→



Invencibilidad - Cuadrado, Estrella, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Diamante.
Juega como Alfred - Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, Estrella, Estrella.
Juega como Cuz - Cuadrado, Diamante, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Diamante.
Juega como Rex - Cuadrado, Estrella, Estrella, Cuadrado, Triángulo, Triángulo.
Ver secuencia de vídeo - Círculo, Triángulo, Cuadrado, Estrella, Diamante, Estrella.
Ver secuencia de vídeo 2 - Diamante, Estrella, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo.

GHOST IN THE SHELL

Selección de nivel y secuencias de vídeo
En la pantalla de menú principal pulsa R2, R2, Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Abajo, Cuadrado, Cuadrado, R2, R2.

KENSEI: SACRED FIST

Para pausar la pantalla
Pausa el juego y pulsa R2.
Lucha como Akira
Completa el juego en modo normal como Yugo.
Lucha como Quigtao
Completa el juego en modo normal como Yuli.
Lucha como Cindy
Completa el juego en modo normal como Douglas.
Lucha como Steve
Completa el juego en modo normal como Allen.
Lucha como Arthur
Completa el juego en modo normal como Ann.
Lucha como Kornelia
Completa el juego en modo normal como Heniz.
Lucha como Sessue
Completa el juego en modo normal como Hyoma.
Lucha como Mark
Completa el juego en modo normal como David.
Lucha como Genya
Completa el juego en modo normal como Saya.
Lucha como Zhou
Completa el juego en modo normal con los nueve personajes iniciales. Luego completa el juego en modo normal una vez más con cualquier personaje.
Lucha como Kaiya
Completa el juego en modo normal con los nueve personajes iniciales. Luego completa el juego en modo normal una vez más con cualquiera de los personajes extra.
Lucha como Jelly/Billy
Completa el juego en el modo normal como Kaiya.
Lucha como Kazane
Completa el juego en el modo normal como Zhou.
Modo extra
Desbloquea los 22 personajes.

LOST WORLD

Códigos Standard

Hunter - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo.

Velociraptor - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, X, Triángulo.

T-Rex - Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, X, X, Triángulo, Triángulo, Cuadrado.

Sarah - X, X, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Círculo.

99 vidas

Compy - X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Cuadrado, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado.

Hunter - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo.

Velociraptor - X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, cuadrado, X , Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo.

T-Rex - X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado.

Sarah - Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X, Círculo, Triángulo.

Selección de nivel
Introduce estos códigos tres veces: Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado.

MEDIEVIL

Menú de Trucos
Pausa el juego y manteniendo pulsado L2 introduce: Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Abajo, Arriba, Cuadrado, Triángulo.

Extensión del menú de trucos
Pausa el juego, mantén pulsado L2 e introduce: Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Círculo, Abajo, Círculo, Círculo, Derecha.

MORTAL KOMBAT 4

Cambio de vestuario
Cuando selecciones a tu personaje pulsa Start dos o tres veces sobre la cara de tu personaje.

Lucha como Goro
Primero completa todo el juego con el personaje Shinnok. Mueve el cursor a la opción escondida y pulsa sin soltar R1. Ahora debes pulsar: Arriba tres veces, Izquierda una vez, después pulsa sin soltar L1. Mantén este botón pulsado hasta que empiece el combate. ¡Estupendo!

Lucha como Noob Saibot
Primero termina el juego como Reiko. Empieza el torneo en el modo para dos jugadores e introduce el código de Combate 012-012. Sal del combate y empieza de nuevo. Mueve el cursor hasta Hidden y pulsa sin soltar R1. Pulsa Arriba dos veces y una vez Izquierda. Pulsa sin soltar L1 hasta que empiece el combate.

Lucha como Meat
En el modo para dos jugadores selecciona la opción de grupo y gana. Sigue seleccionando la opción de grupo, ganando hasta que consigas regresar a Kai. Cuando luches, ¡oh, sorpresa!, serás Meat.

Menú de trucos
En la modalidad para dos jugadores introduce el Código de Combate 302-213. Sal del juego y ve al menú de opciones. Selecciona «VS Screen Enabled» (Activada Pantalla VS) y mantén pulsados durante 10 segundos L1+R1. Si activas Fatalities, tu contrincante realizará, para terminar, un gancho normal. Asegúrate de que no giras más de una vez en cada ocasión.

MOTORHEAD

Códigos especiales
Selecciona opciones y después los códigos para introducir lo siguiente:
Cowrules - Desbloquea los coches y pistas de la División 2.
Fragtime - Desbloquea los coches y pistas de las Divisiones 1 y 2.
Turbomos - Desbloquea Nolby hills, y los coches y pistas de la División 1 y 2.
Lastcode - Desbloquea coches y pistas.
Supercar - Sitúa la cámara encima del coche.

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

Códigos
Introduce los siguientes códigos como tu nombre en la pantalla de opciones:
SEEALL - Cambia la perspectiva.
SPOILT - Desbloquea todos los coches y todas las pistas.
PLAYTM - Desbloquea el circuito Room.
XCAV8 - Desbloquea el circuito Caverns.
GLDFSH - Desbloquea el circuito Scorpio Seven.
MNBEAM - Desbloquea el circuito Space Race.
XCNTRY - Desbloquea el circuito Auto Cross.
MCITYZ - Desbloquea el circuito Empire City.
AMGMRC - Desbloquea el Mercedes.
1 JAGX - Desbloquea el Jaguar.
ROCKET - Desbloquea el Supercar.

Códigos
Introduce el código de tu elección tras pulsar START al finalizar una carrera y mantén los botones pulsados hasta que empiece la carrera.
Súper Claxon - START + SELECT + L2 + R1.
Toca el claxon cuando un coche está justo delante tuyo para que se aparte.
Coche Duro - SELECT + CUADRADO + X.
Golpea a los otros coches para tener paso.
Modo cámara lenta - Arriba + X + Triángulo.

Policía - Arriba, Abajo, Izquierda o Derecha + L1 + R2.
La nacionalidad del policía variará según pulses izquierda o derecha.
Aceleración - Izquierda + Cuadrado + Círculo.

NFL BLITZ

Cabezas secretas de los personajes
Introduce los siguientes códigos y los jugadores más cercanos a la pelota tendrán una cabeza diferente.

DAVID	3456
AZPOD	4777
FRANC	1221
JUAN	6521
BERT	8735
JOVE	6644
AUBREY	6666
ALLEN	7911
BYRON	1969
FRANZ	8421
BRIAN	2221
GATSON	1111

NHL '99

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de *passwords*:
3RD - Cambio de camisetas.
BRAINY - Cabezones.
BIGBIG - Jugadores gigantes.
SPEEDY - Jugabilidad más rápida.
VICTORY - Secuencia de vídeo.

NUCLEAR STRIKE

Códigos
Munición ilimitada, armamento y gasolina.
PACKISBACK
Empezar con cinco créditos.
WARRIOR
Sin fuego enemigo.
PHOENIX
Primera misión fácil.
EAGLEEYE (fácil)
Sin enemigos.
AVENGER
Volar más lejos.
MPG
Vidas ilimitadas.
LAZARUS
Más rápido.
WARPDRIVE
Munición ilimitada.
GOPOSTAL
Anuncio de *Future Strike*.
COMMERCIAL
Accedes a cualquiera de los archivos strike, excepto el de los créditos, para ver el anuncio.

Código de nivel
Nivel 2 - CUTTHROATS
Nivel 3 - COUNTDOWN
Nivel 3b - PLUTONIUM
Nivel 4 - SABREJET
Nivel 5 - ARMAGEDDON
Nivel de bonificación - LIGHTNING

Advertencia: Muchas revistas te proporcionan como código para el nivel 4: PUSAN. Con este código la misión es mucho más difícil porque dependiendo de lo bien que lo hayas hecho en el nivel Plutonium la siguiente batalla será fácil o muy difícil.
Si introduces PUSAN te encontrarás que no han sido destruidos ninguno de los puentes del nivel anterior por lo que habrá muchas más unidades enemigas. SABREJET es el código que consigues cuando destruyes todos los puentes, además de aislar a los refuerzos.

R-TYPE DELTA

Selección de nivel
Utiliza las bombas más de 10.000 veces. Aparecerá una opción para seleccionar el nivel.
Créditos Extra
Acumula más de tres horas de juego para incrementar el número de créditos.

RAPID RACER

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de introducción del nombre.

_boa - Barcos extra.
_qak - Convierte todos los barcos en patos de goma.
hurr - Desbloquea el barco Hurricane.
_day - Desbloquea todas las pistas de día.
_nit - Desbloquea todas las pistas nocturnas.
rrim - Desbloquea todas las pistas espejo.
frac - Generador de pistas aleatorias.
winr - Siempre terminas el primero.
d_ _* - Carrera de día. * es el número de pista que quieras.
n_ _* - Carrera de noche. * es el número de pista que quieras.

RESIDENT EVIL

Lanzador de piedras
Termina el juego en menos de tres horas y será tuyo.

Llave especial
Si consigues terminar el juego rescatando a tus dos colegas recibirás una llave especial. Esto te permitirá entrar en el vestuario y cambiarte de ropa.

RESIDENT EVIL 2

Llave especial
Selecciona el modo de dificultad Normal, ve a la comisaría de policía sin recoger nada. Verás a Brad Vickers en el túnel. Mátale y busca su cuerpo pues tiene la llave especial. Ve a la habitación de guardar por la habitación oscura y abre el armario. Tú podrás cambiar tu vestuario y Claire podrá conseguir un arma nueva, la Colt S.A.A.

Armas especiales
Debes jugar con el modo de dificultad Normal para acceder a ellas.

Lanzador de piedras
Termina el primer escenario en menos de tres horas, con una puntuación A o B.

Metralleta
Termina el segundo escenario en menos de tres horas con una puntuación de A o B.

Juega como Hunk
Termina el primer escenario con una puntuación A, a continuación termina el segundo escenario con los otros personajes de nuevo con una puntuación A. Guarda el juego y podrás acceder a un minijuego: *The Fourth Survivor*.

Juega como Tofu
Termina cada escenario tres veces, consiguiendo una puntuación A cada vez, de manera que juegues primero, segundo, primero, segundo, primero, segundo. No guardes ninguna. Cuando tengas las seis en tu tarjeta de memoria, guarda la cuarta.



RIDGE RACER TYPE 4

Desbloquea el coche secreto Pac Man

Para acceder al coche secreto Pac Man en el juego tienes que desbloquear primero los 320 coches. El coche Pac Man aparecerá en tu garaje. El truco te dará también una melodía extra, llamada según parece, «*Eat 'em up*».

ROGUE TRIP

Introduce los siguientes *passwords* para conseguir lo siguiente:

Juega como Goliath - Triángulo, L1, R1, X, L2, L2.
Juega como Nightsade - R1, R2, L1, L1, X, Círculo.
Juega como Helicopter - L1, Triángulo, R2, Triángulo, Triángulo, R1.
Doble de *pick-up* - L1, L2, Círculo, L1, R1, Cuadrado.
Más armamento - R1, Triángulo, R1, Triángulo, L1, Cuadrado.
Turbos ilimitados - Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, R1, R2.
Saltos ilimitados - Círculo, Cuadrado, R2, X, Triángulo, R2.
Nivel de Gulch - X, Cuadrado, Círculo, L1, L2, Cuadrado.
Jefe 1 - Círculo, R2, R1, Cuadrado, L1, R2.
Jefe 2 - Círculo, Círculo, L2, L1, Triángulo, Triángulo.
Jefe Big Daddy - Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, R2, R2.

SMASH COURT TENNIS 2

Ver las secuencias finales

Pulsa ↑ cuatro veces, ← cuatro veces, y a continuación pulsa → cuatro veces en el pad del jugador dos. Tienes un límite de tiempo de cuatro segundos desde que la frase «Pulsa Start» aparece en el menú principal.

SPYRO THE DRAGON

99 Vidas

Mientras juegas introduce este código y conseguirás 99 vidas: CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, ARRIBA, CÍRCULO, IZQUIERDA, CÍRCULO, DERECHA, CÍRCULO.

Selección de nivel

Mientras estés jugando pausa el juego y ve a la pantalla de inventario. A continuación, pulsa: CUADRADO, CUADRADO, CÍRCULO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CÍRCULO, ARRIBA, DERECHA, ABAJO. Cuando vayas en globo podrás acceder a todos los niveles.

Cómo resucitar

Este truco funciona en todos los mundos y niveles excepto en los niveles de destinación. Si caes por un acantilado, por ejemplo, pausa el juego y sal del nivel. De este modo, terminas al comienzo de ese particular nivel y habrás salvado tu vida.

Demo de *Crash Bandicoot 3*

Introduce el CD de *Spyro* en tu PlayStation, cuando veas la pantalla de «Pulsa Start» introduce L1 y Triángulo simultáneamente.

TOCA 2

Introduce los siguientes códigos como si fueran los nombres de los conductores:

MINICARS - Perspectiva de cámara como en MicroMachines.
PADDED - Barreras que rebotan.
LUNAR - Gravedad baja.
LONGLONG - Campeonato de coches a propulsión.
PUNCHY - No te descalifican.
BANGBANG - Modo Competición.
TECHLOCK - Bloquea las imágenes por segundo durante la calificación.
BCASTLE - Golpes que te hacen rebotar.
ELASTIC - Alarga la pista verticalmente.
TRIPPY - Hace que los horizontes se vean borrosos.
JUSTFEET - Sólo se ven las ruedas.
FASTBOY - Modo turbo.
DINKYBIT - Circuito de la isla Outton Park.

TENCHU

Reponer energía

Pulsa Start para pausar el juego y luego aprieta: Arriba (dos veces), Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo. El sonido de un triángulo te confirmará que has introducido bien el código.

Cargar 99 tipos de armas

Mantén apretado L1 y pulsa: Arriba (dos veces), Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo en la pantalla de selección de armas.

Más armas

Mantén apretado L2 y pulsa: Arriba (dos veces) Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo en la pantalla de selección de armas. Un arma más de cada tipo estará disponible.

Más tipos de armas

Mantén apretado R1 y pulsa: Arriba (dos veces), Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado y Triángulo en la pantalla de selección de armas.

Selección de nivel

Escoge un personaje, luego mantén apretado R2, pulsa: Arriba (dos veces), Abajo (dos veces), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Triángulo en la siguiente pantalla.

TEST DRIVE 5

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de High Score:

VRSIX - Desbloquea todas las modalidades de juego.
RONE
NTHREE
MTHREE - Introduce estos tres códigos para desbloquear todas las pistas y coches.
NOLIFE - Incluso más coches.
SPURT - Modo Súper Arcade.
AUXYRAY - Secuencia de vídeo musical extra.

TOMB RAIDER III

Todos los secretos y llaves

Mientras estés jugando pulsa L2 (cinco veces), R2, L2 (tres veces), R2, L2, R2, L2 (dos veces), R2, L2 (dos veces), R2, L2 (dos veces).

Todas las armas, kits de medicina, antorchas, y cristales para guardar

Cuando juegues pulsa L2, R2 (dos veces), L2 (cuatro veces), R2, L2, R2 (dos veces), L2, R2 (dos veces), L2, R2 (dos veces), L2 (dos veces), R2, L2 (dos veces), R2.

Encuentra la llave en la casa de Lara

Para encontrar la llave en el circuito de carreras de Lara, necesitas primero encerrar al mayordomo en el refrigerador. Ve a tu habitación y toma las antorchas situadas en la habitación que está al lado de la cama de Lara.

A continuación, atraviesa el pasillo, sube al desván y enciende una antorcha. Debes encontrar la caja verde o azul y empujarla dos veces hacia delante. Sal del altillo y ve a la biblioteca situada en el piso de arriba. En la estantería del mueble de la derecha hay un libro que tienes que empujar. Estooo, ¡empújalo!

Cuando hayas lanzado el libro se apagará el fuego de la chimenea. Ahora puedes ir a la chimenea y girar a la izquierda, trepa por el muro hasta un pasadizo secreto, síguelo hasta llegar a una habitación.

En la habitación sube hasta la cornisa y empuja la caja del altillo hacia la izquierda. A continuación, ve al final de la otra cornisa, enciende una antorcha y tira de la palanca del muro. Mientras se abre la puerta pulsa círculo para girar y corre hacia la puerta que está situada bajo las escaleras.

Una vez has llegado abajo encontrarás otra caja verde empújala una vez hacia atrás y otra hacia la derecha. Salta al interior del pasadizo secreto y sumérgete en el agua. Nada por el estanque hasta alcanzar la otra orilla, pero permanece cerca del cristal y encontrarás la llave en el agua. Puedes localizarla en el fondo del agua si sales del estanque y la buscas desde fuera.

Pasar de nivel

Mientras juegas pulsa L2, R2, L2 (dos veces), R2, L2, R2, L2, R2, L2 (cuatro veces), R2, L2, R2 (cuatro veces), L2.

Llave del Circuito

Para conseguir la llave del circuito pulsa R2, L2 (tres veces), R2, L2 (6 veces), R2, L2 (cinco veces), R2, L2 (dos veces) mientras juegas en la maravillosa mansión de Lara.

Habitación secreta en la Mansión de Lara

Cuando entres en la mansión dirígete a la piscina. Detrás del trampolín hay un interruptor. Púlsalo para abrir una puerta de la habitación principal que tiene un interruptor detrás. Tira del interruptor y rápidamente gira y corre lo más rápido que puedas al salón. Dentro encontrarás algunos artefactos que Lara ha recogido de sus aventuras.

TRAP RUNNER

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de menú principal.

Personaje secreto: L2, L1, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, R1, R2.
Disfraces extra: R2, R1, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, L1, L2.
Nivel bonus: Pulsa Select 12 veces en la pantalla de título (no en la pantalla de menú principal).
Cambiar trampas: L2, R2, L1, R1, Arriba, Triángulo, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Abajo, X.
Icono secreto para guardar: En la pantalla de título pulsa Izquierda, L2, L1, Arriba, Abajo, Derecha, Cuadrado, R1, Triángulo, X, Círculo.

V-RALLY 2

Todos los coches y todas las pistas

Ve a la pantalla de opciones y pulsa X cuando esté destacado «Game Progression». Ahora introduce el código cuando te encuentres en la pantalla de menú, y oirás un «dong» si lo has introducido correctamente. (No olvides pulsar los dos últimos botones al mismo tiempo).
CÓDIGO: L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ⊗, ⊗ + SELECT (al mismo tiempo).

WIPEOUT 2097

Naves como animales

Mantén pulsado L1 + R2 + START + SELECT mientras el juego se está cargando hasta que aparezca el menú. Los vehículos tomarán la forma de una abeja, de un caracol, de un cerdo, de un platillo volante y un tiburón.

Desafío Modo Uno

Introduce: □, ○, □, △, ○, △, △, ○, □, □, □, △, ⊗, □

Desafío Modo Dos

Introduce: □, ○, □, △, ○, △, ⊗, □, ⊗, △, △, ⊗, ○, ○

Todas las pistas

Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, a continuación pulsa: □, ○, △, ○, □ en el menú principal.

Energía ilimitada

Pausa el juego. Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT e introduce: △, ⊗, □, ○, △, ⊗, □

Tiempo ilimitado

Pulsa START, para pausar el juego. Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, a continuación pulsa: △, □, ○, ⊗, △, □, ○, ⊗

Armas ilimitadas

Pulsa START para pausar el juego. Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT, entonces introduce: ⊗, ⊗, □, □, ○, ○, △

Ametralladora

Pulsa START para pausar el juego. Mantén apretado L1 + R1 + SELECT, e introduce: □, ○, ⊗, ○, ○, ○ en la pantalla de menú principal.

Clase fantasma

Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT e introduce: ⊗, ⊗, ⊗, ○, ○, ○ en la pantalla de menú principal.

Equipo piraña

Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT e introduce: ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ○, △, □ en la pantalla de menú principal.

Nave piraña, y más

Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT e introduce: □, ○, □, △, ○, ⊗, □, ⊗, ○, □, △, ⊗, □ en la pantalla de configuración. La nave Piraña, y un premio de oro estarán disponibles en todas las pistas.

Isla de Vostok y Pistas secretas Spilskinanke

Mantén pulsado L1 + R1 + SELECT al tiempo que introduces: □, ○, □, △, ○, △, ⊗, △, ○, ○, △, ⊗, ⊗, □ en la pantalla de menú principal. Podrás acceder a la Clase Piraña, una nave piraña extra, la isla Vostok y las pistas secretas Spilskinanke. ¡Increíble!

TEKKEN 3

Personajes Secretos

Combate como Panda

Selecciona a Kuma en la pantalla de selección de personajes y pulsa Círculo para jugar como Panda gigante.

Combate como Gon

Para jugar como Gon, el divertido dinosaurio, derrótalo en el modo Tekken Ball, o completa el modo Time Attack e introduce tu nombre como GON.

Consigue al Doctor Boskonovitch

Para jugar como este científico loco completa el modo Tekken Force cuatro veces.

Vestuario alternativo

Hay cinco personajes que tienen un vestido alternativo. Para conseguirlo selecciona a tu personaje con el botón START.

Law: Disponible al empezar
Jin: Juega con él 50 veces
Xiaoyu: Juega con ella 50 veces
Anna: Juega con ella 25 veces
Gun Jack: Juega con él 10 veces



Speed Freaks

El juego es genial, y para ayudarte a aprovechar al máximo sus magníficos *power up* (que son los que lo hacen tan bueno), aquí tienes un repaso de doce de ellos (además de algunos consejos y truquillos sucios).

Mándala contra el muro de protección, si no te importa jugar sucio.

Misil



Sólo tienes un disparo, así que asegúrate de hacer blanco. Lo mejor es usarlo lo más cerca posible de tu enemigo. Pruébalo también justo antes de tomar una curva y apuntando justo delante del tipo que te aventaja. Debería funcionar.

Misil dirigido



Ningún secreto. Dispáralo y olvídate de él. Con este misil deberías poder dar al coche que tengas más cerca con sólo apretar el botón de disparo. Claro está que es más divertido si lo utilizas cuando tienes el objetivo a la vista, porque así puedes disfrutar viendo como choca y explota.

Onda Expansiva



Éste es nuevo. Alcanza a cualquier jugador que tengas delante y le quita la energía (además de dejarlo medio atontado). Para sacarle el máximo partido utilízalo cuando vayas muy retrasado y necesites un buen empujón.

Misil Triple



Toda un preciosidad. Dispara más o menos hacia tu objetivo y como mínimo un misil tendría que dar de lleno a tu contrincante y sumirlo en diez segundos de pesadilla.

Escupitajo



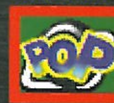
No demasiado útil, y es una lástima, porque es el *power up* más frecuente. Lo mejor de este arma es ver como tu personaje se gira y la escupe en medio de la carretera. Espera a que haya alguien justo detrás de ti y así no le darás tiempo a esquivarlo.

Bomba



Típico regalo explosivo. Tíralo y unos segundillos más tarde explotará en la cara del corredor que esté más cerca. Un arma muy útil si la dejas en medio de una zona donde hay muchos *power up*, ya que los demás corredores tendrán que evitar recogerlos para no volar por los aires en el intento.

Reventón



El reventón más divertido, la explosión más original. Probablemente éste sea el mejor de todos los *power up* porque es el más sorprendente. Tu contrincante va por la carretera y de pronto parece que sus neumáticos se han hinchado un poco. Entonces, empiezan a hacerse grandes y más grandes hasta que explotan. Divertido, ¿no? Oh sí, mucho.

Bomba Roja



La madre de todas las bombas. Tírala y verás como le haces daño de verdad al pobre desgraciado que ha sido lo bastante tonto como para seguir tus rodadas. Con esta bomba no es necesario ser tan preciso ya que es mucho más potente y tiene mayor alcance.

Depredador



Es una especie de pócima de la invisibilidad que te hace parecer más poco fantasmagórico. Pero además de tenue, más débil y un cambiar tu imagen, también es tremendamente efectivo, ya que hace que las bombas y los proyectiles te atraviesen sin tocarte.

Velocidad Máxima



Si sueles salirte de la pista y te resulta complicado recoger todos los puntos de velocidad, este bonus te parecerá una bendición divina porque te rellena al máximo la barra de potencia y te da energía para correr a toda velocidad. Es especialmente útil cuando vas segundo o tercero y necesitas ese pequeño extra de potencia que te catapultaría a la cabeza de carrera.

Metralleta



Esta debería ser una de las mejores armas del juego, pero nos ha decepcionado un poco. Sólo tienes una oportunidad para alcanzar a tu presa y si además quieres hacerle algo de daño, tienes que darle como mínimo con la mitad de las balas.

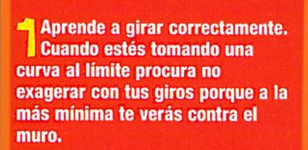
Bomba Voladora



Una de las mejores. Recógela y verás como es posible hacer daño de verdad a los primeros clasificados aún estando lejos de la cabeza de carrera. No tienes más que soltar unas cuantas de estas bombas e irán a parar justo delante del primer clasificado. Puede que le desequilibre lo suficiente para chocar contra la pared o para salirse de la pista y puede que le caiga justo encima y lo anule durante unos preciosos diez segundos más o menos.

La belleza del turbo.

Saltando podrás evitar muchas trampas.



Si quieres ganar tendrás que recoger algunas de éstas.



Ten presentes los mapas.



El misil triple os irá de perlas a los que no tengáis buena puntería.

Consejos

1 Aprende a girar correctamente. Cuando estés tomando una curva al límite procura no exagerar con tus giros porque a la más mínima te verás contra el muro.

2 Aprende a derrapar mientras corres. Si quieres ganar unos segundos de oro tienes que conducir deslizándote por el asfalto. Derrapa todo lo que puedas en las curvas muy cerradas y acaricia el mando en las más suaves.

3 ¡Sigue la línea de carrera! Si te ciñes a la línea, a los demás corredores les resultará casi imposible adelantarte.

4 Juega sucio. No olvides que puedes atacar a tus contrincantes empujándolos fuera de la pista. No siempre necesitas un arma, no tienes más que encararlos hacia el muro y la fricción hará el resto.

5 Cómprate un MultiTap; aunque signifique no poder comprarte la última camiseta de tu equipo de fútbol favorito. No lo lamentarás.



G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

Las estupendas armas del primer juego han sido ampliamente mejoradas para la secuela. He aquí una lista de los artilugios que aparecen y una explicación de lo que son capaces de hacer. Te brindamos las armas de la justicia...



La mejor forma de bombardear al enemigo es soltar los proyectiles mientras estás suspendido justo encima.

El escáner te dirá dónde está tu enemigo.



Mantente alejado de las explosiones.

Ametralladora GSh45 80 30 mm



Está situada justo en la delantera de tu vehículo y es el arma más segura de todo tu arsenal. Puede que no sea tan potente como algunas de las que te mencionamos a continuación, pero a la hora de acribillar a tiros el blindaje de tu adversario es una de las mejores. 50 proyectiles por segundo.

Misil Rastreador



El típico misil teledirigido. Este misil sigue a su objetivo y te permite disparar desde una distancia segura con la certeza de que lo encontrará y, aún más importante, lo destruirá.

EPP MkII



Ideal para confundir a tu contrincante. No es un arma demasiado potente, pero es muy eficaz destrozando los instrumentos de navegación de tu víctima.

Bomba Vanguard MkII



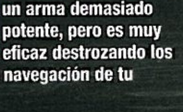
Se trata de una bomba, diseñada para ser tirada desde muy arriba y destruir edificios sin dañar ninguna nave. Asegúrate de volar alto cuando la tires, porque si no podría alcanzarte la onda expansiva.

Misil Vindicator



Este misil persigue su objetivo mediante un código de identificación especial que asegura el impacto. Es perfecto para batallas muy concurridas ya que puedes soltarlo sin preocuparte por si alcanza a uno de los tuyos.

Misil Sirena



Este misil no dispone de ningún sistema de rastreo. Cuando lo disparas sigue una trayectoria recta hacia delante. Esto hace que en combates muy reñidos no sea muy de fiar ya que un pequeño salto hacia arriba es suficiente para esquivarlo. Utiliza este misil para disparar contra objetivos grandes, pesados o terrestres.

Láser BW10 80 GW



Es la mejor arma de tu vehículo Venom, diseñada para que cortar los buques enemigos resulte tan fácil como cortar mantequilla con un bisturí. Aún así, no es un arma demasiado veloz.

Ametralladora AAH-53E 25mm



Muy parecida a la primera ametralladora, pero con mucha más capacidad mortífera (80 proyectiles por segundo). También abarca un área de disparo mayor que la «perforadora de blindajes» anterior.

Ametralladora Duc20 20mm



Está montada en un lateral del poderoso Rhino. Va muy bien con cualquier modalidad ofensiva.

Misil Géminis

Dispara dos misiles gemelos al mismo tiempo para conseguir el doble de efectividad. Bueno para muchos tipos de ataque y mejor cuando te acercas a objetivos de envergadura, porque reparte los daños causados.

Mortero MBL02

Está fijo en el techo del versátil Rhino. Lanza un potente proyectil con un poco de parábola. Es ideal para atacar desde lejos, y si además pones un edificio entre tu nave y el objetivo estarás muy seguro.

Bomba Fragmentaria CB05



El arma favorita de los americanos. Explota a una determinada altura del suelo (altura que fijas mediante un láser) y suelta varias bombas de menor potencia. Devastadora.

Cohete BBQ Mk III



Otra arma de destrucción masiva. Esta monada contiene cuatro bombas de napalm que se esparcen al explotar y destrozan todo lo que encuentran a su paso. El arma ideal para luchar contra fuerzas terrestres.

Misiles Starburst



Nada más y nada menos que un sistema de ocho misiles teledirigidos capaces de fijar ellos mismos hasta ocho objetivos diferentes a la vez. ¡Demasiado!

Ametralladora RC35s 35mm



Forma parte del arsenal de Rhino. Como las demás ametralladoras, es el arma perfecta para lanzar muchos proyectiles antiblindaje a una velocidad de vértigo. Además de la velocidad, también abarca una mayor superficie de disparo por lo que resulta aún más fácil destrozar al enemigo.

Ametralladora Harbinger



Esta potente incorporación al arsenal del Raptor es capaz de disparar proyectiles equipados con detectores de proximidad. ¡Para que no tengas que ser tan preciso!

Misil Rastreador Hkr



Ésta es una versión mejorada de los misiles Starbust. Tiene dos misiles menos pero es más preciso, y muy potente, por supuesto.

Cohetes Banshee



Un arma de fuego instantáneo. No podemos hablar de ningún sistema de rastreo, pero lo que le falta en control direccional le sobra en capacidad destructiva. Un arma letal.

Láser OU160 60GW



Básicamente se trata de una versión mejorada del armamento del Rhino. El promedio de disparos es mucho mayor y eso hace de ella un arma mucho más mortífera (por no decir divertida).

Ametralladora de Plasma Mk II



Ten cuidado con esta arma frontal. Puede que sea increíblemente potente, pero se calienta demasiado rápido, y a menudo en medio de una batalla. Aún así, úsala con conocimiento y verás lo efectivo que es el chorro de plasma.

Cohete Teledirigido Helix



Otra arma muy potente de tu arsenal. Estos misiles permanecen en su cubículo hasta que fijan su objetivo. Una vez lo han establecido, salen disparados a una velocidad de vértigo. Cuando han localizado su objetivo nada les puede detener.

Misil Super Starburst



El campeón de los misiles. Es clavado a la primera versión, pero es mucho más preciso. Es tremendamente efectivo en las batallas más complicadas ya que puede deshacerse de ocho enemigos de un único disparo.

Cohete EFU 19 Sonic



Dispara tres proyectiles de óxido vorídico que al impactar provocan una tremenda onda expansiva. Es un ataque realmente poderoso, pero no hace distinciones a la hora de destruir todo lo que se cruce por su camino, así que úsalo con tiento.

Cabeza de Fusión Mk IV



La estrella de *Weapons of Justice*. Se trata de un potente dispositivo nuclear que puedes lanzar desde el suelo. Utiliza la potencia de propulsión de tu vehículo para llegar a su objetivo. Puede destruir unos cuantos edificios de cada ciudad, de modo que es el arma perfecta para los objetivos más grandes.

Consejos

1 La instrumentación va de maravilla, así que confía en lo que te indique. Si el navegador te dice que vayas a la derecha, ves a la derecha, no te fallará.

2 Utiliza el escáner para encontrar la mejor ruta posible para moverte por la ciudad.

3 No dudes en usar tus armas más potentes. Lánzalas a la menor oportunidad que tengas de destrozar al enemigo.

4 En medio de una escaramuza aérea lo mejor que puedes hacer para salir ileso es moverte de lado a lado.

5 Si tienes bombas suficientes, lo más efectivo es dejarlas caer cuando estás suspendido encima del enemigo.

Metal Precioso

El par de títulos que Platinum nos trae este mes van a hacer gritar de emoción a todos los caza-gangas del país... ¿Eres tú uno de ellos?

Tekken 3

¡El mejor, el rey, el campeón de los *beat 'em up*! Por sólo 3.990 pesetas posiblemente sea el mejor juego Platinum que puedas comprar...



Tu equipo favorito de fútbol marca en el último minuto y ganáis el campeonato. Hay cosas que simplemente es genial que pasen, y una de esas cosas es *Tekken 3*. No encontrarás un *beat 'em up* mejor para PlayStation, te lo garantizamos. ¡Y ahora sólo cuesta 3.990 pesetas! En Sony deben haberse vuelto locos, ¡y nosotros encantados!

Antes de entrar de lleno en los sorprendentes y espectaculares movimientos que puedes ejecutar, queremos hablarte un poco de los gráficos. Si tienes *Tekken 2* puede que te preguntes a que viene tanto alboroto. Bueno, *Tekken 3* no tiene nada que ver. Era originariamente un título arcade, pero incluso a aquellos que se pasaron media vida enganchados a la máquina recreativa les resultará difícil averiguar en qué se diferencian. El *Tekken* para PlayStation es colorista, brillante, enérgico, potente, elegante... ¡Los personajes también son geniales! Cada uno de ellos tiene su propio estilo y aspecto, y todos luchan de forma diferente en función del contrincante. Nos gusta especialmente Eddy Gordo y su genial kung fu a la brasileña, pero seguro que tú tienes tus propios favoritos.

Pasarán años antes de que domines todos los combos y los movimientos que te permitirán machacar a tus amigos una y otra vez; y quizá sea éste el único inconveniente de *Tekken 3*; hay muchísimos movimientos, puñetazos, patadas, presas y proyecciones, y además son completamente diferentes en cada personaje. Por eso, en ocasiones y sobre todo al principio, la magnitud de *Tekken 3* puede intimidar un poco. Pero si te paras a pensarlo, ¡nos estamos quejando de que un juego sea completo y detallado! A medida que vas adquiriendo práctica, derribar al adversario con un movimiento especial se convierte en la esencia del juego. Si te sientes verdaderamente perdido, también hay un modo de práctica en el que te muestran las secuencias de las combos.

Hay cientos de cosas que te gustarán de verdad, como por ejemplo la fase de castigo póstumo, donde puedes seguir golpeando a tu contrincante después incluso de haberlo derrotado, o el Tekken Ball, donde juegas a un extraño tipo de voleibol a base de patadas voladoras... ¡y la lista continúa!

Si todavía no tienes *Tekken 3*, ahora ya no tienes excusa.

PUNTOS 99%

No es justo, él tiene una espada.

¿Está permitido luchar a cornadas?

TEAM BATTLE SELECT — PLEASE WAIT! — CREDIT 0 — VS

Los combates por equipos son increíbles.

Dejad de jugar a estúpidos juegos de playa.

Hecho: éste es el mejor juego.

+2SEC

¡Eso sí que es un disco volador!

- «¡Stop!»
- «Perdón señorita agente, ha olvidado usted el silbato».



MediEvil



Será muy fuerte, pero tiene las piernas como cañas.

No es precisamente Lara, ¿eh?

Hace sólo un año MediEvil estaba de moda, y Juninho iba a ser la estrella del Atlético de Madrid, y todavía había gente que se compraba la N64; ¡Parece mentira lo que cambian las cosas en tan poco tiempo!

Amigo mío, para algunos juegos, como *Tekken 3*, es como si el tiempo no avanzara. Pero para otros el paso del tiempo deja profundas huellas. *MediEvil* pertenece al segundo grupo. Está más pasado que un yogur con la fecha de caducidad del año 1970.

Se trata de una aventura en 3-D muy parecida a *Tomb Raider*, pero entre puzzle y puzzle te dedicas a ir por ahí cortando cosas con tu espada. Tienes que atravesar la tierra de Gallowmere y derrotar a un pedazo de malo, de nombre Zarok. Cuando completas las diferentes áreas del juego aparecen nuevas partes del mundo de Sir Daniel Fortesque (es decir, de tu mundo), y realmente eso es todo.

Hay algunas partes interesantes, como algunos secretos que deberás descubrir, y algunos subniveles muy buenos, como aquel en el que Sir Dan se encoge hasta ser del tamaño de una hormiga. Puedes incluso volver cuando quieras a cualquiera de los niveles que ya has abierto, lo cual es muy útil cuando consigues una nueva arma que te iría de perlas para pasar ese trozo imposible que antes no lograste superar.

Hasta aquí todo suena muy bien, y de hecho, no hay ninguna duda de que el juego era perfecto en su momento; pero hoy por hoy ha quedado totalmente eclipsado por *Soul Reaver*, que es del mismo tipo pero que tiene más puzzles, más armas y es en general mucho mejor.

Además, difícilmente serás capaz de pasar los primeros niveles de *MediEvil* sin haber apagado tu PlayStation unas 300 veces y haber salido a la calle a darle un par de patadas al balón. No hay mucho que hacer en el juego, ni nada que requiera demasiado esfuerzo, acabarás dando espadazos a diestro y siniestro durante lo que te parecerá una eternidad. Cuando avanzas un poco, te encuentras con algunos puzzles ingeniosos, pero pasan años antes de que llegues a ellos, y cuando lo haces, da la impresión de que están ahí porque a alguien se le ocurrió que quizá sería conveniente poner algo más que simples luchas con espadas. En general es todo un pelín previsible.

Pero no te equivoques, sólo con que te guste ir aniquilando enemigos mientras saltas de plataforma en plataforma es ya suficiente para que disfrutes con *MediEvil*. Pero de ahí no pasa, y los juegos que hemos visto durante este último año son muchísimo mejores. Mejor empieza a ahorrar para *Tomb Raider 4* y no pierdas el tiempo con Sir Dan.

Soul Reaver *es mucho más divertido.*

PUNTOS 70%

Realmente no quieres perder el tiempo con una aventura tan mediocre.



Actua Soccer: Un juego de fútbol, que al igual que tantos otros títulos de fútbol, no tiene nada que hacer con *ISS Pro*. 70%

Adidas Power Soccer: Sigue siendo demasiado caro. Ni te acerques. 25%

Bust-A-Move 2: Un juego de *puzzles* muy divertido que incluso puede rivalizar con el todopoderoso *Tetris*. Pero no puedes jugarlo en el autobús. ¡Vaya! *Tetris* vuelve a ganar. 92%

C & C: Estrategia. ¿Has dirigido ejércitos? El primer buen juego de estrategia para PlayStation. 86%

Croc: Sólo los locos o los que estén muy aburridos intentarán acabar este juego tan frustrante. 60%

Destruction Derby 2: Uno de carreras. ¡Basta ya de destrucción, por favor! Lo conseguiste. En vez de eso, aquí tienes más pistas, carreras y tortazos de lo más curiosos. Pásalo bien. 90%

Die Hard Trilogy: ¡Yupiii! Tres juegos a 3.990 pesetas en un único estuche. Corre, dispara o conduce en el Platinum que sale más a cuenta. 94%

Doom: Ya han pasado tres años desde su lanzamiento. Corre por un mundo inmenso y cárgate a todos los malos. 93%

Fade to Black: No está mal, pero no es lo suficientemente bueno en estos tiempos de Lara Croft. 68%

Formula 1: Carreras. Gráficos estupendos y todas las pistas. Obligatorio para todo entusiasta de los Grandes Premios. 83%

Grand Theft Auto: Aventuras. Conduce por una ciudad espantosa cometiendo los crímenes más abyectos. Para mayores de 18 años. A evitar. 78%

ISS Pro: Es el segundo mejor juego de fútbol que se haya hecho nunca. Después de *ISS Pro '98*. 90%

Micro Machines V3: Compite con tus colegas alrededor de la mesa del comedor. ¿Aburrido? ¡Qué va! No cuando intentas que cochecitos en 3-D no se la den contra botes de pimienta. 89%

Oddworld: Abe's Oddysee: Salva a los Mudokons en este juego, uno de los plataformas más originales del mercado. 92%

Pandemonium: Sólo los despistados de remate no podrían hacerse con este bonito juego en 3-D. 60%

PGA Tour '96: Es como el golf de verdad. Viejas bolsas de golf, gorras y, sí, lo has adivinado, es aburrido. 43%

Porsche Challenge: Prepárate a quemar coches muy caros en 24 circuitos flipantes. Las competiciones para dos jugadores son magníficas. 87%

Resident Evil: ¡Pssst, no dejes que lo lea tu madre! Cárgate a esos monstruos tan horrendos y prepárate para las pesadillas que tendrás después. 90%

Ridge Racer: Carreras arcade geniales, pero sólo si no tienes amigos. Si los tienes, cómprate la secuela. 85%

Road Rash: Digamos que no es precisamente el mejor juego de carreras del mundo. 10%

Soviet Strike: Vuelas con tu helicóptero recogiendo armas enormes, letales. Decente, pero difícil. ¿Te ves capaz? 71%

Tekken: *Beat 'em up* de primerísima calidad. 90%

Tekken 2: Lucha, lucha, lucha. Esta entrega perdió el puesto al mejor *beat 'em up* en favor de *Tekken 3*, pero es inmejorable en términos de calidad/precio. 88%

Time Crisis: Disparas a la pantalla con una pistola de luz y fallas todas las dianas. Muy difícil. 82%

TOCA: El mejor simulador de carreras. 89%

Tomb Raider: El juego original que le dio la fama a Lara Croft. Una exquisita mezcla de acción y aventuras. 92%

Total NBA '96: ¡Tres puntos! Muy realista en todo menos en el precio, pues teniendo en cuenta los sueldos normales de la NBA pondría a los jugadores en huelga. 80%

V Rally: ¡Los novatos, mucho cuidado! Un descuido y tus ruedas apuntarán al cielo. Muy bueno, pero sólo para los más expertos. 88%

Wipeout 2097: Carreras. No puedes perderte esta maravilla de Psygnosis. Coches muy rápidos y enemigos totales. 93%







Club Max



¡CORRE!

Si te suscribes a *PlayStation Max* recibirás un montón de regalos extra, un carnet de socio y una estupenda camiseta del Club Max.

CINCO RAZONES POR LAS QUE DEBES SUSCRIBIRTE A *PLAYSTATION MAX*. ¡CUÉNTASELO A TU VECINO!

1. Recibirás *PlayStation Max* en casa cada mes y te ahorrarás hacer cola en el quiosco para adquirirla.
2. Podrás participar en los concursos sólo para suscriptores.
3. Serás miembro del Club Max.
4. Es más barata que el resto de revistas sobre PlayStation.
5. Y además recibirás un montón de regalos extra.


Mascotte Global Game





¡GANA!

CONCURSO DEL MES

Este mes PlayStation Max y Global Game sortean 15 tarjetas de memoria de 1MB X-Technologies, 10 tarjetas de memoria de 8MB X-Technologies y 5 mandos Power Shock X-Technologies. Responde correctamente a las preguntas del mes y cruza los dedos...

ATENCIÓN, RESPONDE:

1. ¿Cómo se llama la mascota de Global Game?

A. Max.
B. Saturnito.
C. Serafino.

2. ¿Para qué sirve una tarjeta de memoria?

A. Es una agenda electrónica.
B. Para guardar partidas.
C. Para aumentar la memoria de la consola.

Remite tu respuesta junto con tu nombre y dirección a:
***PlayStation Max* • Paseo San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.**
...Y entrarás en el sorteo de 15 tarjetas de memoria de 1MB X-Technologies, 10 tarjetas de memoria de 8MB X-Technologies y 5 mandos Power Shock X-Technologies.
«Recuerda que no puedes participar si no eres miembro del Club.»

ESTAMOS LOCOS POR PlayStation®

SUSCRÍBETE A *PLAYSTATION MAX* Y...

Disfrutarás de un año con:

- Las últimas noticias
- Los mejores análisis
- Un montón de trucos
- Concursos
- Regalos cada mes



- Carnet de socio
- Concursos sólo para suscriptores
- Una fabulosa camiseta del Club
- Y miles de regalos extra.



Deseo suscribirme a *PlayStation Max* por un año (12 números) al precio de especial de 3.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono: ....

Forma de Pago
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/ caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
Nº: ☐☐☐☐ (Clave del banco) ☐☐☐☐ ☐☐ (Clave y número de control de la sucursal) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

Firma del titular

...................., a .... de .... de 199.......
(Población) (Fecha) (Mes)



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A. • Paseo San Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona • Tel: 93 254 12 58 • Fax: 93 254 12 59 • O escribe un e-mail a: suscripciones@mcediciones.es



PASALOADINGS

¿Ya has encontrado la solución a los Pasaloadings del mes pasado? ¿Sí? ¡Bien hecho! Ahora te retamos a que resuelvas los de este mes. ¡Son más divertidos que nunca!

¡INTRUSOS! 1

Como todos los meses, alguien anda fuera de juego. Esta vez han sido un par de motoristas de *Sled Storm* quienes se han escapado y se han colado en *Crash Team Racing*. A ver si los encuentras.






1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

DE CINE 2

En PlayStation hay algunos juegos basados en películas. Aquí tienes un montón de pelis, pero sólo algunas de ellas tienen un juego en PSX, ¿sabrías decir cuáles?

- ☐ Austin Powers
- ☐ Spawn
- ☐ Matrix
- ☐ The Crow: City of Angels
- ☒ Mission: Imposible
- ☐ Algo Pasa con Mary
- ☒ Batman y Robin
- ☐ Speed
- ☐ La Ciudad de los Niños Perdidos
- ☐ Terminator 2
- ☒ Tarzan
- ☐ Superman
- ☒ GoldenEye
- ☐ Hercules

OJOS DE LINCE 3

¿Eres muy observador? ¿Reconoces un juego en cuanto lo ves? Bueno, venga, vamos a hacer como que nos lo creemos... ¿Pero puedes demostrarlo? Pon el número que corresponda a cada una de las siguientes imágenes. A ver si eres tan bueno como crees...



1. Tarzan
2. Crash Team Racing
3. Dino Crisis
4. Shadow Man
5. Spyro 2
6. Sled Storm
7. Tony Hawk's Pro Skater
8. Xena: Warrior Princess












SOPA DE JUEGOS



Los nombres de doce juegos de PlayStation están escondidos en esta sopa de letras. ¿Te apetece buscarlos? A nosotros no, pero como en el servicio de la redacción no hay una consola, nos entretenemos con estas cosas...

V	E	R	T	A	S	A	B	O	T	E	U	R
W	I	N	K	H	F	U	Ñ	T	K	L	T	D
I	J	P	K	I	O	F	Ñ	E	K	N	G	O
L	F	S	E	N	D	P	C	N	L	C	W	A
D	O	B	U	R	B	A	N	C	H	A	O	S
A	O	H	B	I	K	B	D	H	L	N	T	P
R	G	P	O	O	K	N	K	U	A	R	C	I
M	J	N	V	T	K	O	K	K	E	Ñ	F	D
S	J	B	I	H	R	A	O	A	N	F	E	E
T	O	B	A	L	N	G	K	N	F	K	K	R
T	H	E	M	E	H	O	S	P	I	T	A	L
R	A	Y	M	A	N	G	T	S	K	O	U	K
Y	B	H	D	R	U	G	R	A	T	S	Q	S



ERRORES

Este mes nos hemos portado bien: los errores son más fáciles de encontrar que nunca, para que no se te escape ninguno. ¡Al menos inténtalo!







2-D, 3-D

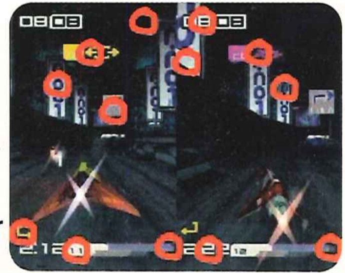
2-D, 3-D... A veces esto de las dimensiones resulta un poco complicado, ¿no? A lo mejor tú te enteras de todo, quién sabe. ¿Serías capaz de decir cuáles de estos juegos tienen gráficos en tres dimensiones?

- Diablo
- Croc
- Hércules
- Soul Reaver
- Ninja
- Yoyo's Puzzle Park
- Bichos
- Kingsley
- Castlevania
- Shadow Man
- Tombi

SOLUCIONES DEL MES PASADO:

1. Intrusos: 1 y 4
2. ¿De dónde son?: Tekken 2, WipEout 2097, Air Combat
3. ¿Cómo se llamaba aquel juego...?: Nightmare-Creatures; Command &-Conquer; Theme-Hospital; Colony-Wars; Omega-Boost; Syphon-Filter; Samurai-Showdown; Street-Wars; Wing-Over; Soul-Blade.
4. Sopa de juegos: Kurushi, Toca, Asterix, Alundra, Gex, Doom, Dark Stalkers, Bichos, War Zone, Kensei, Tombi, Castlevania, Spyro.
5. Errores:





BUZÓN MAX

Envíanos tus cartas. Nuestros expertos resolverán todas tus dudas sobre PlayStation.



Atención, pregunta

Hola, *PlayStation Max*. Mi nombre es David y tengo 13 años. Aquí tenéis unas preguntas:

1. He completado *Resident Evil 1* y *2* con éxito y pienso que son los mejores títulos de PlayStation. ¿Creéis que debería adquirir *Silent Hill*?

2. ¿Me podríais «soplar» cuál es el mejor juego de puzzles del momento?

3. Si los juegos de coches que más me gustan son aquellos en los que debes disparar y puedes pegarte tortazos increíbles, ¿me gustará *Driver*?

4. Tengo un PC ligeramente antiguo y el juego *Civilization*. Me tuvo tan absorbido que una vez jugué durante ocho horas sin parar. ¿Sería buena idea adquirir *Civilization 2*?

5. Un amigo me ha dicho que títulos arcade tan maravillosos como *Turok* o *Turok 2* no están disponibles para PlayStation porque la consola no puede «aguantar» tantos polígonos. Yo le digo que no, pero ¿podríais escribirme diciendo que no es cierto? ¡Por favor!

David Téllez Segura
Trotamundos

1. Hombre, la verdad es que no se parecen tanto como los dos *RE* entre sí. *Silent* es más largo y está mucho mejor ambientado (da más miedo), pero no tiene tanta acción. De todas formas, es tan imprescindible tener *Silent* como tener *MGS*.

2. Nuestros preferidos son *Kurushi* (el primero) y *Kula World*.

3. Sí, por los golpes, pero no se puede disparar. Y con *Wip3out* puedes disparar, pero no son coches. Tú eliges. Nosotros elegiríamos los dos.

4. Pues claro.

5. *Turok* y *Turok 2* no son títulos arcade. Tu amigo y tú deberíais poneros un poco al día... Ambos *Turok* fueron programados para N64 y después convertidos para PC. La razón de que no salieran en PSX es que... los programadores (Iguana) son un poco torpes. En PSX se pueden hacer cosas mucho mejores. Es más: ¡infinidad de juegos de PSX son mucho mejores!

¿Y si sale uno mejor?

Compañeros de *PlayStation Max*:
¡¡Qué paisa, troncos!! ¿Cómo va? Veréis, os escribo porque tengo un problema... A ver qué decís: Todo el mundo me dice que *Metal Gear Solid* es el mejor juego de PSX que se haya visto hasta ahora, y creo que es verdad porque yo he jugado y es una pasada. El caso es que me gustaría comprarlo, pero tengo miedo de que salgan otros títulos mejores que el del pícaro Snake, como el que protagoniza Gabriel Logan (*Syphon Filter*) o *Silent Hill*. Mucha gente me ha dicho que aunque salgan juegos más buenos y mejores, *MGS* no dejará de ser un buen juego. Y eso me consuela. ¿Qué creéis vosotros? Gracias.

Fayna Castro Faviña
Santa Cruz de Tenerife, (Canarias)

Hombre, si te reservas tu dinero a la espera de comprar el mejor juego de PlayStation, jamás te comprarás ningún juego: ¡todos los meses aparecen nuevos juegos, mejores que los anteriores! *Metal Gear Solid* es imprescindible, *Silent Hill* es imprescindible y *Syphon Filter* es imprescindible, ¿qué quieres que te digamos? Bueno, está bieeeeen: *MGS* nos gusta más, pero es más corto y después de pasártelo un par de veces lo arrinconarás; *Syphon* es más largo que *MGS*, pero lo arrinconarás después de pasártelo la primera vez; *Silent* es igual que *Syphon*, pero te lo pasarás unas tres veces. Si lo que quieres es calidad, *MGS*; si lo que quieres es acción, *Syphon Filter*, y si lo que quieres es durabilidad y calidad, *Silent*. ¡Compra los treeeees!

Tengo dudas

Hola, *Max*. En primer lugar, felicidades por vuestra revista, es la mejor de todas. Me encanta PlayStation, por eso me gustaría que me resolvieseis algunas dudas:

1. ¿*Crash Bandicoot 4* saldrá para la PlayStation actual o para PlayStation2?

2. ¿Cuándo se lanzará *Time Crisis 2*? Sé que hubo unos problemas y retrasaron su lanzamiento.



3. Tengo *FFVII*, pero en francés, por lo que no acabo de entender muy bien la historia. ¿Hay algún método para traducirlo al castellano?

4. En todas las guías de *Metal Gear* se aconseja que para matar a Vulcan Raven la segunda vez le dispares con un misil Nikita o con el Stinger. Yo he encontrado una manera mucho más sencilla de hacerlo: plantando todo el campo de minas Claymore, de este modo cuando se acerque a ti y pase por encima de una mina explotará y perderá más vida.

Muchas gracias y un saludo,

Jorge Alamán
Zaragoza

1. Por el momento, sale para la actual *Crash Team Racing*, pero en principio se supone que no saldrán más *Crash* para la PlayStation que tenemos ahora. Seguramente para «la Dos».

2. No se sabe. Estamos tan ansiosos como tú, pero Namco no suelta prenda. Lo mismo sucede con *Air Combat 3*, nada. A ver.

3. Sólo se nos ocurre el del diccionario... ¿Por qué demonios no te lo compraste en castellano, o al menos en inglés?

4. En realidad hay un montón de formas de acabar con él, incluso con el Fa-mas. Cuestión de gustos. A nosotros nos parece más divertido con los Nikita, pero hay formas más fáciles. Con C4 está tirao.



Las chicas son rebeldes

Hola, max-compañeros. Somos dos chicas de 13 años que queremos formar un club. Se va a llamar PlayStation Plus™. Facilitaremos un carnet para cada socio y cada tres meses recibirán un póster e información. Si quieres hacerte socio de este club tienes que enviarnos tres fotos, tu nombre completo, tu edad y la fecha de compra de tu PlayStation. Escríbenos a:

María Villar Saez • C/ Vado, nº 32
28760 Tres Cantos • Madrid

Maite Antolín Ayuso • C/ Marte, nº 4
28760 Tres Cantos• Madrid

Muchas gracias,

María Villar y Maite Antolín
Tres Cantos, (Madrid)

¡Ánimo, muchachas! Así se hace. ¡Ya iba siendo hora de que las chicas se animaran a formar clubs!

Y yo me preguntaba...

Hola, amigos de *PlayStation Max*. Para empezar, felicidades por vuestra fabulosa revista, es genial.
1. Soy un apasionado de las plataformas entre otros géneros. Por mis manos han pasado muchos y muy buenos juegos, pero uno de los más originales y divertidos a los que he jugado es *Ape Escape*. Por eso me pregunto porqué le dais tan mala puntuación en el número 4 de la *Max*. ¿De verdad os parece tan malo?

2. ¿Cuándo se lanzarán *Speed Freaks* y *Soul Reaver*?

3. ¿Cabe la posibilidad de que se lance algún juego inspirado en un libro de J.R.R. Tolkien?

4. ¿Merece la pena el título *Magic: The Gathering Battlemage*? ¿Es de cartas?

Esperamos que publiquéis nuestra carta, hasta otra,

Jon y Gorka
Tolosa (Guipuzcoa)

1. A nosotros nos produjo urticaria, diarrea y un montón de cosas más, pero reconocemos que al menos el control es suave y el personaje se mueve más o menos bien. ¡Eso es todo lo bueno que se nos ocurre! Que el Señor te conserve el sentido de la tolerancia...

2. Ambos están ya en la calle.

3. Cabe, sí. Es más: se está rodando la primera película de la futura trilogía cinematográfica inspirada en los tres libros de Tolkien (nos acabamos de enterar). Será algo muy, muy importante. Lo suficiente como para que alguien se anime a hacer un juego, ¿no crees? De todos modos, en PSX no hay nada por ahora relacionado con Tolkien y la Tierra Media. Lo hubo en Spectrum, hace años (*El Hobbit*), pero en la gris no. A ver si los programadores se animan con lo de la peli...

4. Es una especie de juego de rol a base de combates de magias extrañas y estrategia... Muy raro. Pero te prometemos una cosa: si lo que buscas es algo «parecido» al mundo de Tolkien, nada más acertado que *Magic: The Gattering*. Da recuerdos a Gandalf.

El otro perro Max

Hola, amigos de la *Max*.
Somos hermanos, nos llamamos Sergi y Xavier CH. Jané y nos gustaría que nos respondierais a algunas preguntas. Por cierto, vuestra revista mola mucho.

1. A nosotros nos van los juegos de plataformas. *Crash*, *Crash 2* y *Crash 3: Warped* nos chiflaron, por eso nos gustaría saber si creéis que *Crash Team Racing* está a su altura. ¿Qué puntuación le daríais?

2. ¿Qué juego es mejor: *Croc 2* o *Spyro 2*?

3. A los dos nos moló mucho *Metal Gear Solid*. ¿Ha salido ya en España *Metal Gear Solid Integral*?

Por cierto, tenemos un perro que se llama Max.

Muchas gracias,

Sergi y Xavier CH.
Barcelona

1. Todavía tenemos que analizarlo a fondo, pero una cosa es segura: sí, está a la altura de los otros *Crash*. Y por encima de ellos en muchos aspectos. Es más largo, por ejemplo. Sólo por el modo multijugador ya merecería la pena pagar una pasta por él. ¡Hasta con la consola apagada es mejor que *Mario Kart 64*! Fabuloso.

2. *Spyro 2* es mejor, pero también lo es el primer *Spyro*...

3. Sí. En octubre.

Saludos al perro. ¿Cómo se os ocurrió un nombre tan fantástico?

¿Mario? ¡Cómo te atreves!

Hola, *Max*. Me llamo Mario (¡hey, tranquilos que no soy ese fontanero bigotudo!). Vuestra revista es la max mejor porque regaláis muchas cosas. También me gustan mucho las cartas que escriben Don y Dan, Solid Snake y los Gobbos. Por cierto, ahí van algunas preguntas:

1. ¿Cuándo saldrá *Metal Gear Solid Integral*?

2. Las tarjetas de memoria que no son de Sony y tienen más de 15 bloques, ¿son igual de buenas que las de Sony?

3. ¿Cuándo analizareis *Syphon Filter* y *Silent Hill*? ¿Me los recomendáis?

1. En octubre.

2. No, no lo son. Huye de ellas como de la peste. Aunque sean de un MB como las de Sony y cuesten la mitad. El día menos pensado, no funcionan y te quedas sin tus chorrotocientos niveles pasados en un montón de juegos... Te prometemos que es una experiencia dolorosa, no se la deseamos ni a nuestro peor enemigo (bueno, aunque a lo mejor mereces un pequeño castigo por llamarte así...).

3. No nos dejan analizarlo porque son para mayores de edad. Otra vez con lo mismo. Nos quedamos sin analizar siempre los mejores, desde que algún palurdo levantó la nube de ignorancia con el tema *Metal Gear Solid*. Pero sí: te los recomendamos. Son imprescindibles (especialmente *Silent Hill*).

¡Hay que ser objetivo!

Hola, colegas de *PlayStation Max*.

Soy Fran y me compré la PlayStation hace unos meses gracias a la recomendación de unos amigos. La verdad es que la inversión ha valido la pena. Y el comprarme la revista también: es la revista más barata y casi la más completa. Os falta una sección de trucos a la carta, pero si la tuvierais, seríais la mejor revista de España, ¡y de Europa!

Veréis: me compré los juegos más flipantes que he visto y he jugado antes de comprarme la PSX y, a excepción de uno, me los he pasado todos al 100%. Tengo la saga *Resident Evil*, *Tomb Raider 3*, *Abe's Exoddus*, *FIFA '99* y *Silent Hill* (éste es el que no

consigo terminar con el final bueno, y es una lástima porque en mi opinión es el mejor juego de PSX). Me lo he pasado un porrón de veces, he recogido las dos armas especiales, tengo un imán colgado de un hilo y una botella de plástico llena de un líquido rojo desconocido con los que acabo el juego sin saber para qué sirven y encima con el final malo. Me haríais el chaval más feliz del mundo si, al menos, me dijerais para qué sirven estas dos cosas en el juego, y si son imprescindibles para conseguir el final bueno de esta fantástica historia de terror.

Bueno y ahora una pregunta: ¿por qué no he visto *Silent Hill* puntuado en vuestra sección «Los Favoritos», y sin embargo, sí que aparece *Driver*, que se lanzó aproximadamente una semana más tarde que *Silent Hill*? Aunque parezca una estupidez, para mí y seguro que para un montón de lectores de esta revista, es muy importante. Me gusta vuestra revista, pero tengo que ser objetivo. Sobre todo cuando se trata de un juego con tanta categoría como *Silent Hill*.

Muchísimas gracias por leer mi carta.

Francisco J. Aparicio
San Fernando (Cádiz)

Tienes razón en todo. Algunos de nosotros también pensamos que *Silent Hill* es el mejor juego de PlayStation, aunque la cosa está reñidita con *MGS*. Ya hemos dicho, en la respuesta anterior, que la razón de que no haya aparecido el análisis de *Silent* es que *no nos dejan*. La ELSPA ha decidido que es un juego para mayores de edad y, como nuestra revista es para menores, nos fastidiamos. Así de fácil. Al menos, los menores de edad todavía son libres de comprar el juego que quieran. Pero si ya ha comenzado la dictadura en las revistas, pronto se extenderá a los usuarios. Nadie podrá comprar *Silent Hill* si tiene antecedentes penales, o si es menor de edad, o si fuma, o si odia a su hermana pequeña...

Bueno, a ver cuánto nos queda de tiempo para jugar a la Play hasta que nos metan en el campo de concentración con cascabeles al cuello...

Nosotros tenemos el mismo problema que tú: no tenemos ni pajolera idea de para qué sirve el imán. Sin embargo, hemos dado con la solución de la botella: ¿recuerdas la parte en la que te enfrentas a Cybil, que ya está infectada y te dispara con un arma? Pues ¡puedes curarla! Para ello debes echarle el líquido que has recogido en la botella de plástico. Entonces, ella no morirá y podrás ver otro de los *tres* finales del juego. Pero todavía queda uno que no hemos visto. Si descubres qué hay que hacer con el imán, cuéntanoslo.

Hasta la vista, tronco.

Buzón Max

Personajes

TUS PERSONAJES FAVORITOS TAMBIÉN ESCRIBEN A *PLAYSTATION MAX*

El conejo sindicalista

Hola, qué tal. Soy uno de los conejitos que aparecen en *Sled Storm*, y escribo para protestar por malos tratos. Resulta que, en el juego de carreras de motos de nieve de EA, atropellar a conejos como yo ¡da un porrón de puntos! Fijáos: con las acrobacias con las motos el jugador puede obtener puntuaciones entre 50 y 400, pero si atropellan a un conejito, ¡consiguen 8000 puntos! Así que, como es natural, los corredores en cuanto me ven van a por mí, a ver si me pillan. Estoy más que harto de que me pasen por encima con esos cacharros enormes... Y encima, como el golpe me lanza por los aires, cuando aterrizo nunca sé dónde estoy y a veces me pierdo.

Me gustaría formar un club: el Club Organizado y Naturalista Erradicador de Juegos Ominosos (CONEJO). Si alguien quiere apuntarse, que me envíe sus datos en un sobre ecológico a la dirección que sigue:

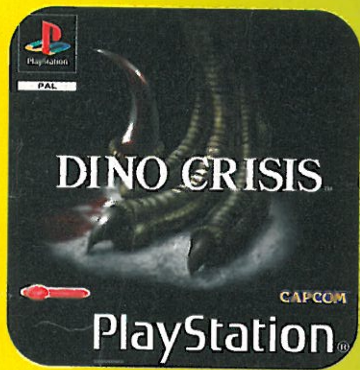
Conejo Sindicalista
O.N.G. CONEJO
Calle de la Hojarasca nº pino
Código postal: pino, pino, abedul, pino 6.
Bosque de *Sled Storm*, PlayStation

Gracias por vuestra atención y hasta pronto. ¡Ah, y me encanta vuestra revista! Espero que nos ayudéis a proteger a los animales poligonales inocentes del mundo...

¡Pues sí que pareces indignado! La verdad es que nosotros también nos asustamos un poco cuando vimos a uno de tus congéneres volar por los aires al chocar con una de nuestras motos en el análisis de *Sled Storm*. No nos parece del todo bien eso de maltratar animales en los juegos, aunque a decir verdad, tu congénere roedor seguía vivo cuando volvimos a pasar por allí (y la segunda vez intentamos esquivarle, claro). Siempre les toca pagar a los más débiles...







OTRO ANIMALITO INDIGNADO

¡Grrrr! Hola, grrr. Soy Rexy, uno de los Tiranosaurios de *Dino Crisis*, grrr. Quiero protestar por la respuesta que habéis dado al Conejo Sindicalista en la carta anterior, por eso —grrrr— de que *«Siempre les toca pagar a los más débiles»*. Yo, grrrr, no soy en absoluto débil y también me toca pagar. En mi juego hay una tía estúpida y pequeña que no hace más que dispararme en cuanto me ve. No es que le tenga miedo, pero... ¡yo no estoy armado! He intentado echarle el aliento para desmayarla pero, como en los juegos no hay olor, no he conseguido nada. Cada vez que intento morderla, me vuela un diente con la ametralladora; y si intento huir, me atiza con misiles. A mí me han contratado para pasear por el juego y dar miedo, pero en el contrato que firmé con Capcom no decía nada de una tía pesada armada hasta los dientes. ¡Exijo que se me indemnice por daños, pre*grrrr*uicios! Esto me pasa por no leer nunca la letra pequeña...

Es verdad, lo reconocemos: no siempre son pequeños animalitos indefensos los que salen malparados en los juegos. Sin embargo, tienes que comprender que matar a animales que no existen desde hace millones de años es un deporte muy divertido. Una cosa es atropellar a conejitos a sangre fría y otra muy distinta es sobrevivir al ataque de una bestia (con perdón) gigante, fea, verde, escamosa y... otra vez fea. ¡Es divertido acabar contigo, Rexy, qué quieres que te digamos! Nada, nada, que te fastidies. Tú puedes defenderte, no te quejes.

BUSCANDO A CHERYL DESESPERADAMENTE

Hola, chicos de *PlayStation Max*. Os escribo porque tengo un problema muy gordo: he perdido a mi niñita. Mi nombre es Mason, Harry Mason, y ahora mismo estoy de paso en *Silent Hill*. Viajaba con mi hijita Cheryl en mi coche cuando tuvimos un accidente de coche a la entrada del pueblo. He seguido a ver si la encontraba y me han pasado un montón de cosas, pero no doy con ella. ¿Habéis visto a Cheryl por ahí? ¿Está bien? Creo que tiene alguna herida, porque no hace más que dejar notas escritas en sangre por todo el pueblo... ¿O será pintalabios? No sé, estoy asustado... ¿Y si disparo a lo que parece un zombi y, por culpa de la dichosa niebla, resulta que era Cheryl y me la cargo?

Pero bueno, no hay mal que por bien no venga: desde que he perdido a Cheryl he conocido a alguna gente. Cybil, por ejemplo. Es una preciosa agente de policía que está intentando ayudarme. Es muy guapa, y a lo mejor decide quedarse conmigo al final del juego... ¿Vosotros qué creéis? Gente muy maja ésta de *Silent Hill*, ¿verdad? Si no fuera por los muertos vivientes y todo eso... En fin, que si sabéis algo de mi hijita me aviséis. Estaré por aquí.

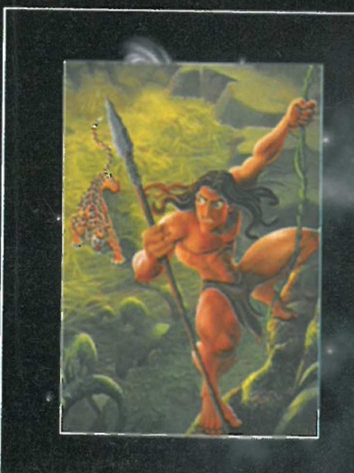
Harry Mason,
Silent Hill

Vaya, Harry, nos estás poniendo entre la espada y la pared... Verás: el problema es que sabemos dónde está Cheryl, pero no podemos decírtelo porque a lo mejor no te gustaría. Y otro problema es Cybil, que... querrá algo de ti, pero no será «amor» precisamente... ¡Jo, no podemos darte más detalles! Lo mejor que puedes hacer es olvidarte de Cheryl e intentar irte de *Silent Hill* antes de que sea demasiado tarde. Aunque claro, si formas parte del juego, te será difícil conseguirlo. Vaya, Harry, lo tienes muy mal, ¿eh? Pero no te deprimas demasiado. Piensa en lo feliz que eras en la intro del juego. Algo es algo.

Este mes con *PlayStation Max* te regalamos un «puzzle-porta-fotos». ¿Un puzzle y un marco para fotos todo en uno? ¿Cómo se mastica esto? Pues es muy fácil. Cuando te canses del puzzle (cosa improbable) puedes desmontarlo e introducir por la abertura superior del cartoncito tu foto preferida (o sea una foto mía), a continuación lo colocas encima de tu mesa y ya está. ¿A que tengo unas ideas geniales? Soy el perro más listo del mundo.

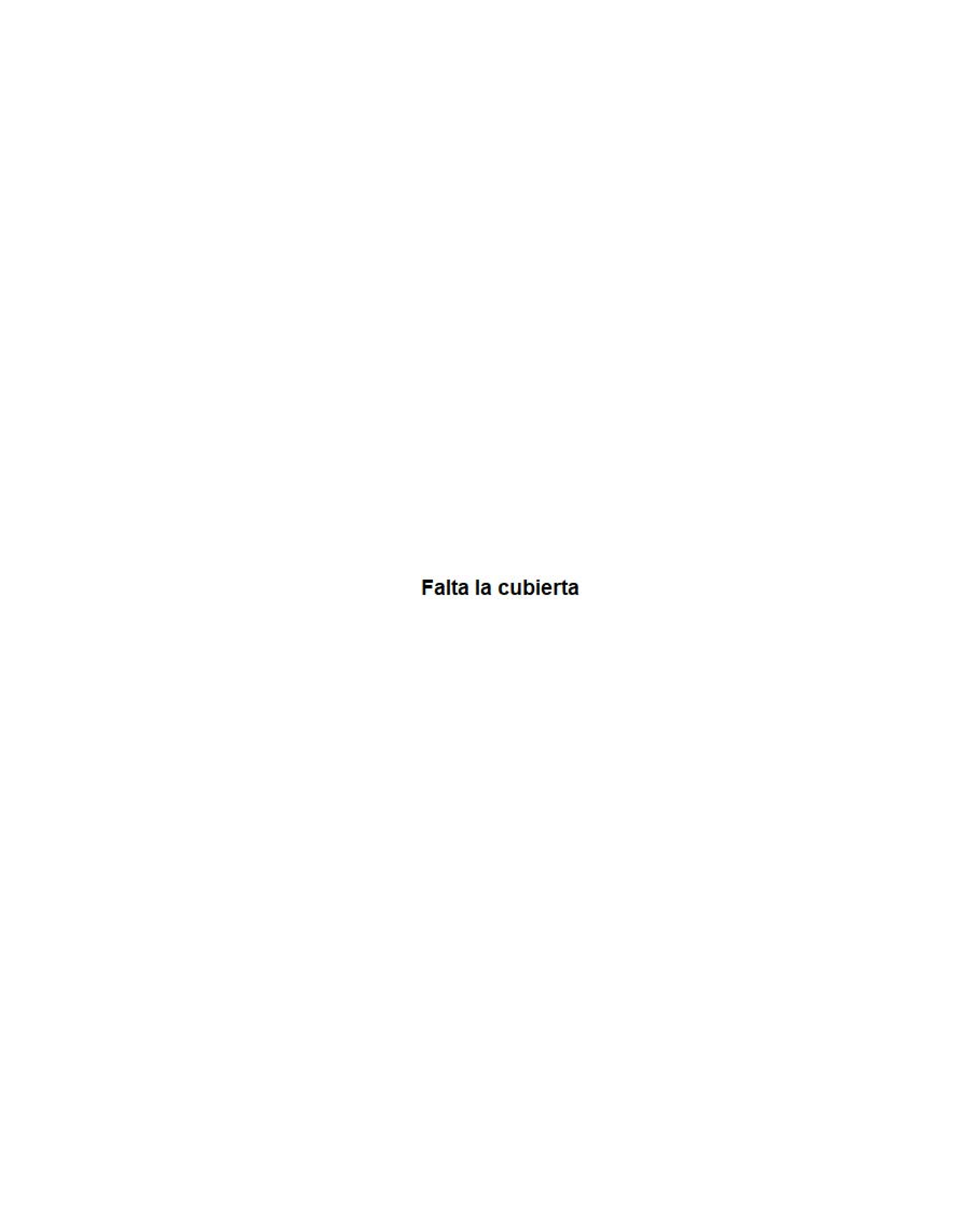


Introducir foto.





EN EL PRÓXIMO NÚMERO
CRASH TEAM RACING
CON KARTS Y A LO LOCO
ANÁLISIS
FORMULA 1 99
DINO CRISIS
ESTO ES FUTBOL
STAR WARS EPISODIO 1:
LA AMENAZA FANTASMA
Los últimos lanzamientos en la gama Platinum
El Club Max • Buzón Max
Los Favoritos de Max
Y un montón de sorpresas cada mes.
PlayStation
MAX



Falta la cubierta